Dreamcast



Revista Oficial
Dreamcast™
Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Nº 16 - Abril - 995 ptas - 5'98 €



GUÍA DE PHANTASY STAR ONLINE

¡Vive el espectáculo!

Daytona USA 2001
Crazy Taxi 2
NBA Hoopz

Fighting Vipers 2

¡¡Te descubrimos todos sus golpes!!

El Rol estalla en Dreamcast

Skies of Arcadia
Grandia 2

SHENMUE 2

Ryo continúa su gran aventura

DREAMON VOLUMEN 19 DEMOS JUGABLES: EUROPEAN SUPER LEAGUE • JET SET RADIO • GIANT KILLERS
VIDEOS: GRANDIA 2 • SKIES OF ARCADIA • SONIC SHUFFLE • PROJECT JUSTICE • CONFIDENTIAL MISSION


Duelo
RPG

de

Entre los géneros que mayor aceptación encuentran en la mayoría de jugadores, el rol era seguramente el que andaba más necesitado de buenos títulos en nuestra consola. Ahora, tras atravesar meses de sequía casi absoluta, ha llegado el momento de disfrutar de los mejores RPG en Dreamcast. Si el mes pasado estalló la bomba «Phantasy Star Online», ahora se acerca el momento de disfrutar del duelo más apasionante entre dos títulos que siguen una línea más clásica: el primero de ellos es «Grandia 2», que se ha puesto ya a la venta cuando creíamos que no saldría en España. El segundo, «Skies of Arcadia», la apuesta de Sega, que estará con nosotros el mes que viene. Señores "roleros", siéntense y gocen con este duelo.

Staff

Director Amalio Gomez
Directora de Arte Susana Lurguie
REDACCION
Redactor Jefe Javier Abad
Oscar Nestor de Lera
Colaboradores David Calabria Miguel Calabria, Daniel Tunienzo Rubén Horcajada Sergio Martín Agustín Galano y Jaime Miguel Carpio
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN
Fernando Bravo Augusto Varela
Secretaria de Redacción Ana Maria Torremocha

Edita HOBBY PRESS S.A.
Director General Carlos Perez
Directora de Publicaciones Mamen Perera
Directores Editoriales
Amalio Gomez Tito Klein Cristina Fernández
Director Comercial Javier Talión
Directora de Marketing María Moro
Director de Distribucion Luis Gomez Cantarón
Director de Producción Julio Iglesias
Coordinación de Producción Lola Blanco
Departamento de Sistemas Javier Del Val
Fotografía Pablo Abollado
Departamento de Circulación Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
Cristina del Río María del Mar Calzada

PUBLICIDAD
MADRID Directora de Publicidad Monica Marín
E mail monime@hobbypress es
Jefa de Publicidad Nuria Sancho
Coordinacion de Publicidad Pilar Blanco
E mail pblanco@hobbypress es
C/ Pedro Teixeira 8 9ª planta 28020 Madrid
Tlf 902 11 13 15 Fax 902 11 86 32
LEVANTE. Federico Aurell
C/ Transits 2 2ª A. 46002 Valencia
Tlf 96 352 60 90 Fax 96 352 5ª 05
NORTE. Maria Luisa Merino
C/ Amestr 6 4º 48990 Algorta (Vizcaya)
Tel 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES. Juan Carlos Baena
E mail jcbaena@hobbypress es
C/ Numancia 185 4º 08034 Barcelona
Tlf 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA. Maria Luisa Coblán
C/ Murillo 6 41800 San Lucar la Mayor (Sevilla)
Tlf 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN
C/ Pedro Teixeira 8 2ª planta 28020 Madrid
Tlf 902 11 13 15 Fax 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf 902 12 03 41/902 12 03 42 Fax 902 12 04 47

Distribucion DISPANA
C/ General Peron 27 7ª planta 28020 Madrid
Tlf 91 417 95 30
Transporte BOYACA. Tlf 91 747 88 00
Imprime PRINTONE
Deposito Legal M-41509-1999

Sega and Dreamcast are trademarks of Sega Enterprises Ltd

REVISTA OFICIAL DREAMCAST no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicacion en todo o en parte sin permiso del editor

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer

Sumario

Número 16 - Abril 200

06 Panorama

06 - Actualidad
En estas cuatro páginas caben todas las noticias que se han producido en el ultimo mes ¿Quieres conocer los bombazos que prepara Sega para esta primavera? ¿y las primeras pantallas de «Soldier of Fortune» o «Bomberman Online? ¡Aqui las tienes!

10 - Internacional
El parque de atracciones mas terrorífico del mundo ha abierto ya sus puertas en Japon Esta en el juego «Illbleed» y nosotros te invitamos a dar una vuelta por el ¿Te atreves?

12 - Arcade
Las mas duras batallas entre marcianos y terncolas ya están teniendo lugar en los recreativos americanos, con «Alien Front»

14 - En desarrollo
¿Que todavia no tienes preparado el taximetro y la licencia? Pues date prisa que en Sega estan preparando «Crazy Taxi 2»

18 Reportaje

Shenmue 2
Todavia quedan unos meses para que Ryo Hazuki desembarque en Hong Kong pero mientras tanto te adelantamos un monton de informacion bien fresca sobre lo que nos vamos a encontrar en la secuela mas esperada de la historia

22 Previews

22 - Skies of Arcadia
Ya te puedes ir haciendo un buen tatuaje a lo bucanero para disfrutar con el proximo juego de rol que prepara Sega

26 - Daytona USA 2001
Este clasico arcade de Sega esta casi a punto para echar a rodar en Dreamcast y nosotros ya lo hemos probado para enseñartelo

28 - NBA Hoopz
Parece mentira que con lo grandes que son, en este juego entren todas las estrellas de la NBA ¡Y veras que espectaculo montan!

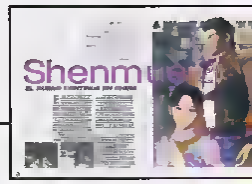
30 - Rogue Spear
La continuacion del recien salido «Rainbow Six» ya esta casi a punto Para los locos de los juegos de estrategia y accion

32 Novedades

32 - Grandia 2
Un titulo pequeño para un juego de rol realmente grande que finalmente si ha llegado a nuestro pais Si te gusta el rol mas clasico no te debes perder esta maravilla















38 - F1 Racing Champ.
La simulación de la Formula 1 llega en su estado mas puro a Dreamcast con el juego de Ubi Soft

42 - Sonic Shuffle
La mascota de Sega y sus coleguillas dejan por un rato sus aventuras para echar una partidita a este juego de tablero

46 - Ducati World
Acclaim nos ofrece el segundo juego de motos para Dreamcast, dedicado en exclusiva a la reconocida marca italiana

48 - Kiss Psycho Circus
El famoso y estrafalario grupo da titulo a este nuevo juego de acción subjetiva. ¿Quieres saber que tal se les dan los disparos?

[50] Zona Abierta

Tu sección
Esta es la parte de la Revista Oficial Dreamcast en que vosotros tomais el timon, y hacerlo es tan sencillo como enviarnos vuestras opiniones, dudas, sugerencias, y todo lo que querais ¡A currar!

[52] Guía de compras

Nosotros proponemos, tú decides
Pero antes de hacerlo, no estara de mas que eches un vistazo a esta sección, que renovamos cada mes para que sea la mas actual

[60] Guías y trucos

60- Phantasy Star Online
Toda la información que necesitas para ser el mejor aventurero en el juego online que esta revolucionando el universo Dreamcast.

68- Fighting Vipers 2
Cada uno de los once chutetas de este estupendo juego de lucha tiene trescientos movimientos particulares ¡Y aqui estan todos!

80 - Especial Trucos
Porque somos autenticos especialistas en desbloquear los trucos de ese juego que tanto se te resiste. Pues eso "¡de nada!"

[86] Generación Dreamcast

86 - Ocio
La ultima peli de Robert de Niro, el ultimo disco de "Jarabe de Palo", algunos conciertos... Para que no te aburras este mes

89 - Electrónica
Para estar informado sobre los "aparatejos" mas nuevos y utiles del mercado, sólo tienes que echar un vistazo a esta seccion



Este mes, en nuestro GD-Rom:



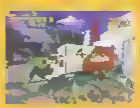
Demos Jugables:



European Super League
¿Quieres echar un partidito con el nuevo simulador de Virgin? El Milan y el Liverpool te esperan ya sobre el terreno de juego



Giant Killers
Si lo que te va, ademas que jugarlo es la estrategia futbolera puedes administrar un equipo con este manager de la liga inglesa



Jet Set Radio
Estos patinadores tan marchosos han decidido no dejar un solo barrio de Tokyoto sin su preciosa decoracion de graffiti

Videos:

- Grandia 2
- Skies of Arcadia
- Confidential Mission
- Sonic Shuffle
- Project Justice
- Surf Rocket Racer

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO Revista Oficial Dreamcast dispone de un servicio tecnico en el que se pueden consultar dudas acerca de nuestros GD Rom El horario de servicio es de 10h a 14h y de 16h a 20h de Lunes a Viernes en el **TELÉFONO** 902 15 18 01
BUZÓN DE SUGERENCIAS sugerencias dreamcast@hobbypress es

¡VIVA LA PRIMAVERA!

Sega nos la va a llenar de juegazos









Dicen que la primavera la sangre altera y cuando se trata de Dreamcast el refran es mas cierto que nunca Le acabamos de echar un vistazo a los lanzamientos que Sega nos tiene preparados para los próximos meses y ha estado a punto de damos una crisis cardiaca de la emocion viendo la cantidad de bombazos que va a recibir nuestra querida consola.

El espectacular despliegue comenzara a mediados de abril, cuando se pongan a la venta «Skies of Arcadia» y «Daytona USA 2001», dos titulos de los que teneis cumplida informacion en la sección de Previews de este mismo numero

Solo un mes despues en mayo, se espera que vengan dos conversiones de recreativa «Confidential Mission», un nuevo arcade de disparos y «Eighteen Wheeler» el juego de velocidad protagonizado por camiones

Ya en junio sera el momento de jugar a la continuacion de dos de los titulos mas vertiginosos que se conocen «Sonic Adventure 2» y «Crazy Taxi 2»

Y con un panorama así, ¿que nos van a dejar para el verano? Pues tranquilos, porque la lista de Sega parece inagotable En julio por ejemplo, llegara «Outtrigger», y desde entonces a final de año van a salir juegazos como «Headhunter», «Black & White» o «Shenmue 2»

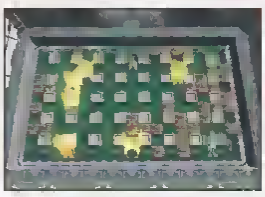
Primeras imágenes de BOMBERMAN ONLINE

Ésta sí que será la madre de todas las batallas

¡Horror! Despues de pasarnos horas pegados a la tele con las partidas online de «ChuChu Rocket!», se anuncia otro titulo capaz de dejarnos noches enteras sin pegar ojo. Os hablamos de «Bomberman Online», y es que si los duelos multijugador del bombardero cabezon siempre han sido de lo más adictivo, no nos queremos ni imaginar lo que puede llegar a ocurrir cuando se trasladen a Internet

Aunque hay poca informacion sobre el juego sabemos que tambien tendra un modo individual en el que podremos coger items para cambiarlos a traves de la red





GP3

La serie «GRAND PRIX» es [illegible] clasica para PC en lo que a surtidores de Formula 1 se refiere, por su calidad y su excelente realismo. Su creador, GEOFF CRAMMOND, es todo una personalidad en el género, y ha tenido el detalle de fijarse en nuestra consola para versionar la última entrega: «GP3» El juego está en la recta final de la programacion, y aunque todavía no se ha fijado una fecha de lanzamiento, esperamos poder correr con sus veloces bólidos a lo largo del próximo verano más o menos.

ACCIÓN SIN TAPUJOS

Conoce la versión de «Soldier of Fortune»

La lista de juegos de disparos en primera persona que llegan a Dreamcast despues de triunfar en PC es muy larga Tenemos «Quake III» por supuesto en este mismo numero llevamos la novedad de «Kiss Psycho Circus», y estamos pendientes de que no tarden mucho en salir los esperadisimos «Unreal Tournament» y «Half Life»

A este grupo de elegidos se le va a unir tambien «Soldier of Fortune», un juego de Raven que se encuadra dentro del mismo genero que los anteriores pero que se distingue de ellos por ser un juego muy violento de los que no se cortan un pelo

Su protagonista es John Mullins, un mercenario "de alquiler" que debe proteger el mundo de una amenaza nuclear terrorista Como aperitivo de lo que nos espera os adelantamos las primeras pantallas que estan circulando por Internet







TRIUNFADOR RAYMAN

El héroe de Ubi Soft bate records

Hacerse un hueco en el mundo de las mascotas de videojuego no está al alcance de todos sólo los mejores brillan con luz propia junto a personajes como Sonic, Mario o Crash Bandicoot, y Rayman puede presumir de haberlo conseguido. Ubi Soft nos ha confirmado que ya han vendido ya siete millones de juegos protagonizados por Rayman desde 1995. Sinceramente, ¡es asombroso!



El dispositivo de televisión lleva la tecnología de Dreamcast en su interior

Pace muestra su Set-Top Box



Los nuevos tiempos que corren para Sega comienzan a dar resultados concretos El mes pasado os hablamos del acuerdo entre Sega y Pace Micro Systems para incluir la tecnología de Dreamcast en sus "set-top boxes", y ahora tenemos ya la primera imagen de como va a ser el aparato de marras

Como sabeis, el dispositivo permite acceder a servicios de TV interactiva (canales via satelite, Internet, e-mail, etc), y tambien tiene una opcion para que los usuarios bajen los juegos de Dreamcast de Internet a su disco duro

La Bella y LA BESTIA

Una modelo actúa en el anuncio japonés de Phantasy Star Online

El Sonic Team acaba de actualizar la web japonesa de Phantasy Star Online (www.sonicteam.com/pso) con el anuncio que se emite en la tele nipona La verdad es que Yuji Naka y sus chicos no tienen un pelo de tontos, y han puesto como reclamo en el spot a una belleza de 18 añitos que se llama Mizukawa Asami No es que el juego necesite de estos "trucos" para vender, pero siempre se agradece que nos lo venda una chica asi de mona, ¿no?





"Mi madre no me deja salir de marcha asi que me tengo que quedar en esta habitac on tan pizpireta que me ha puesto..."



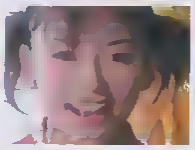
"...lo que no sabe la muy pardilla es que con Phantasy Star Online puedo tener una eventura sin salir de casa..."



"...hola me llamo Mizukawa Asami tengo 18 primaveras y soy modelo ¿Hay alguien que quiera jugar conmigo?..."



"...¡Si yo! ¡y yo! ¡eh yo chateé primero! Hola princesa ¿que hace una ranger como tu en un planeta como este?..."



"...Jujuju ¡Esto es aluc nante Me acabo de ligar a tres tios ¡Y mi madre se cree que estoy haciendo punto de cruz!..."



"...Ahora comprendo por que mi amiga Mali Puli me decia que me comprase este juego ¡Estos de Sega son ideales!"

SEGA fue la estrella de AOU 2001

SUS RECREATIVAS ACAPARARON LA MÁXIMA ATENCIÓN EN LA FERIA JAPONESA

Por si no lo sabeis, la AOU es la mayor feria de recreativas de Japon y su última edicion se celebró el pasado mes de febrero. Este año, Sega fue la triunfadora con juegos como estos:

- **Virtua Fighter 4:** No habia nada jugable, pero Yu Suzuki mostro unos videos con una calidad técnica impresionante. Los personajes estaban perfectamente animados, y sus caras tenian una expresividad máxima.
- **Virtua Striker 3:** La tercera parte del arcade de fútbol aprovecha la potencia de Naomi 2 para mover diez veces mas cuadros de animación que su antecesor. La mejora de las cámaras aumentara la posesión del balon, y por primera vez habrá fueras de juego.
- **Wild Riders:** Mezcla la mecanica de «Crazy Taxi» con los graficos de «Jet Set Radio». Nos hace cumplir varias misiones al volante de una moto, escapando también de la policia.
- **Club Kart:** Otro juego para Naomi 2, que nos propone las carreras de karts más realistas de la historia en circuitos de Italia o Inglaterra.
- **Dynamic Golf:** Otra de las atracciones de la feria fue este simulador de golf, realista cien por cien, que tiene el tiron para los nipones de incluir jugadores reales de su pais.



La potencia de la placa Naomi 2 quedo demostrada con las espectaculares "running demos" de «Virtua Fighter 4»



Mirad cómo se lo pasaron los japoneses jugando a «Club Kart». El mueble, como veis, no puede ser mas realista.



«Dynamic Golf» destacó por el extremado realismo de sus gráficos y por tener un control totalmente intuitivo



Un detalle del volante de «Wild Riders». Este juego de motos reune cualidades para ser uno de las sorpresas del año

Los nuevos robots de SEGA

Japón cada vez se acerca más al futuro





Sega Toys, la division de juguetes de nuestra compañía favorita, acaba de presentar en sociedad una nueva generacion de robots que van a convertirse en la familia de Poochi, el perro mecanico del que os hablamos en su dia (¡y del que se han vendido nada menos que doce millones de unidades!).

Entre las habilidades de estos "cacharros" esta hablar, moverse o expresar sentimientos. Allí van a salir antes de verano, pero no creemos que lleguen a España.

"MAMÁ, QUIELO SEL ALTISTA"

Japón se divierte con el karaoke

El último invento que Sega ha puesto a la venta en Japón tiene mucho que ver con una de las mayores aficiones de nuestros amigos nipones. Como estais viendo, disponen de micrófono para echar una partida a su juego favorito, típicamente nipón: un japonés en apuros... ¡y un karaoke.

«Ahora, para jugar tendrán que mantener la calma, ajustar el tono de voz y cantar lo más alto posible para conseguir el mejor precio de Gilda!» (¡Ah, no, que es otro juego!). El contenido de cinta para cajones de máquinas, tras pagar la tasa correspondiente, su canción favorita.

Ese sí, Sega no se hace responsable de los sinsabores que ocasionará a más de uno.

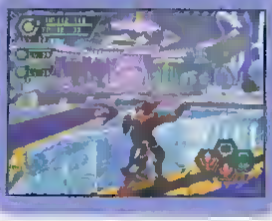


Se prepara PHANTASY STAR ONLINE 2

La noticia parece casi confirmada



Cuando todavía saboreamos el éxito de «Phantasy Star [illegible]», han comenzado a circular noticias sobre su posible continuación. Y decimos noticias, y no rumores, porque han partido de Charles Bellfield, vicepresidente de marketing de Sega América. Al ser preguntado en una entrevista por la secuela de «PSO», confirmó que ya estaba en fase de planificación, así que a lo mejor nuestras aventuras en Ragol no han hecho más que comenzar...

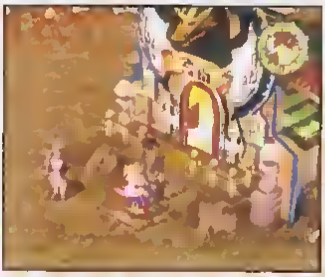


Final feliz para GRANDIA 2

Tras el susto inicial, al final Ubi Soft sí ha lanzado en España este fabuloso RPG

Hay ocasiones en las que tener que rectificar una noticia es toda una gozada y eso es lo que nos ha pasado a nosotros con «Grandia 2» Si recordáis, en nuestro último número os decíamos que no iba a salir en España, porque así nos lo habían confirmado en Ubi Soft Sin embargo, casi al mismo tiempo que la revista llegaba al quiosco, recibíamos nosotros la feliz noticia de que en Ubi se lo habían pensado mejor... ¡y el juego finalmente sí estaría disponible en nuestro país!

Además, casi no nos dio tiempo a acabar las botellas de champán que abrimos para celebrarlo, porque nos dijeron que el lanzamiento estaba previsto para finales de febrero Total que nos pusimos manos al pad para preparar la novedad correspondiente que encontraréis unas páginas más adelante





Nuevas noticias sobre Alone in the Dark

La aventura llegará a España en septiembre

La espera por el prometedor «Alone In the Dark IV» nos hace estar cada vez más impacientes Las últimas noticias que nos han llegado de Infogrames es que el juego llegará finalmente en septiembre, unos cuantos meses después de lo que estaba previsto inicialmente, pero nosotros estamos dispuestos a perdonarles por este retraso si la aventura termine siendo tan espectacular como aparenta

[illegible] la compañía ha presentado un video con un anuncio promocional que está realizado a base de secuencias de animación, y nos dejó totalmente alucinados. Si no fuera porque nos pillan las vacaciones, desearíamos que el próximo verano pasase lo más rápidamente posible.



snoopy

Tras éxitos como «Wacky Races» o «Looney Tunes Space Race», **INFOGRAMES** sigue apostando por trasladar al videojuego a los personajes de dibujos animados. Ahora, la compañía francesa ha firmado un acuerdo con United Media para llevar las tiras cómicas de **SNOOPY** a todas las consolas, entre las que se encuentra Dreamcast, así que confiamos en tener lo antes posible al genial perro y a sus compañeros de aventuras en nuestra máquina

un millón para el que sobreviva

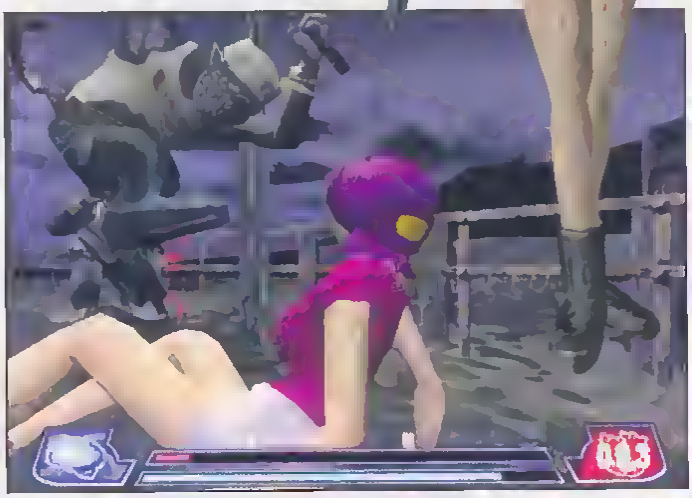
El parque de atracciones «Illbleed» por fin abre sus puertas en Japón



Crazy Games, anteriormente conocidos como Climax Graphics (los recordareis por «Blue Stinger») le han dado el OK definitivo a «Illbleed», su nueva aventura de terror que estara disponible en Japon durante el mes de marzo

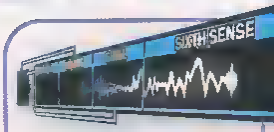
Como sabeis el juego parte de un argumento cuando menos extravagante el millonario Michael Reynolds ha creado un parque de atracciones terrorifico, y ofrece un millón de dolares a aquel que logre salir con vida despues de superar las seis pruebas que aguardan en su interior

Los primeros en intentarlo han sido tres miembros de un club de aficionados a las historias de miedo a los que no se les ha vuelto a ver mas el pelo y ahora le toca a su presidenta, Eriko Christy, apechugar con el "marron" de ir en su busca Dentro le esperan todo tipo de situaciones espeluznantes pero también tremendamente originales, y nuestra protagonista tiene que anticiparse a los sustos que la esperan ayudada por un medidor que nos indica lo que oye, ve y huele, además de la actividad de un sexto sentido ¡Tan solo conservando la sangre fna podra ser la primera persona capaz de contar lo que ocurre ahi dentro!



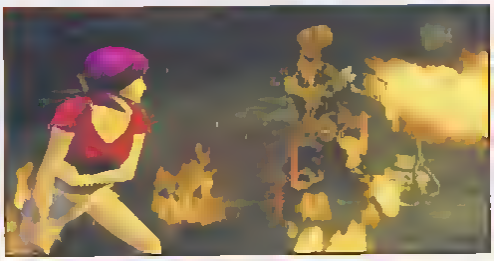


La originalidad es la principal aportación de un juego que quiere darle un nuevo impulso a las aventuras de terror.

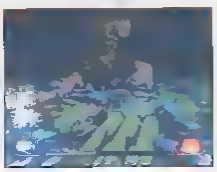


El sexto sentido

El "Horror Monitor" de Eriko Christy es probablemente uno de los medidores más originales que se han visto en un juego. Tenemos que estar muy pendientes de él, porque cuando su ritmo normal se altera, significa que se avecina algún peligro.



El juego sigue una estet ca de pesadilla y la camara siempre nos muestra la sec on con el enfoque mas audaz.



El juego nos obliga e huir y prevenir los sustos La barra de abajo ndica la actividad cerebral y el ritmo del corazón



HASTA AHORA LO PEOR QUE TE PODÍA ATACAR EN INTERNET ERA UN VIRUS.

SEGA

INCLUYE DEMO JUGABLE SONIC ADVENTURE II DE REGALO



JUEGO EXCLUSIVO DE DREAMCAST

Si estabas pensando en dar el salto al juego on-line, este es el mejor momento. Llega Phantasy Star online, la mayor aventura en la Red que jamás haya existido. La primera con traducción simultánea, para que puedas jugar en equipo y a la vez entenderte con dreamers de cualquier rincón del Planeta. Prepárate para enfrentarte a 1 Gde cargado de enigmas, batallas on-line en tiempo real, naves espaciales y criaturas siderales dotadas de una inteligencia letal. Empieza diseñando tu propio personaje: elige su anatomía y define su indumentaria







SONIC TEAM

Dreamcast

GA CORPORATION

A CORPORATION, 2000. SEGA AND

¡Invasión extraterrestre!

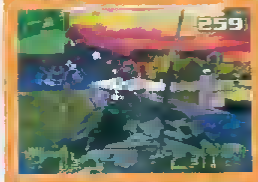
«Alien Front Online», otro avance en las partidas en Internet

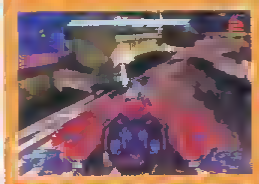
Desde que lanzo Dreamcast, Sega ha venido insistiendo en la importancia del juego online Hasta ahora habiamos jugado "Dreamcast vs Dreamcast" con «Phantasy Star Online» o «Toy Racer» y pronto tendremos las partidas "Dreamcast vs PC" de «Quake III» Sin embargo Sega todavia se guarda un as en la manga los duelos "Dreamcast vs Arcade" que son la baza en Internet de «Alien Front Online»

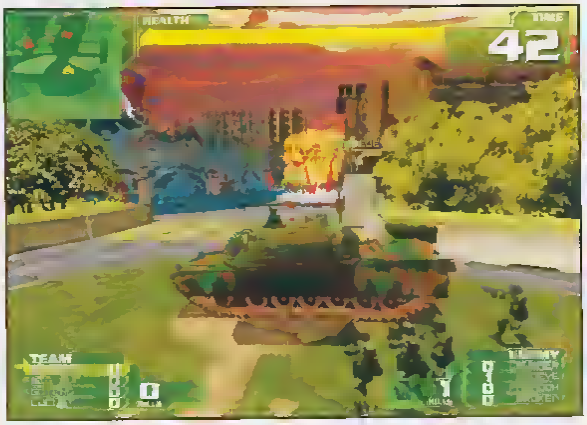
Su argumento nos sitúa ante una invasion de extraterrestres, y nos obliga a elegir un bando humano o alienigena Nosotros formamos parte de un equipo de cuatro componentes que se enfrenta a otro similar sobre escenarios 3D (ciudades como Washington o Tokio) a bordo de vehiculos de combate Algo asi como un modo deathmatch de los clasicos, pero en grupo

El juego ya esta disponible en salones arcade japoneses y norteamericanos, y ahora se prepara la version domestica Lo malo es que parece bastante improbable que salga aquí, pero si hay nuevas noticias, vosotros sereis los primeros en saberlo

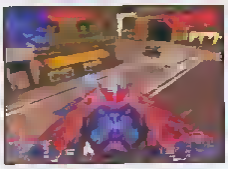
Y tú chaval, ¿de qué lado estás?

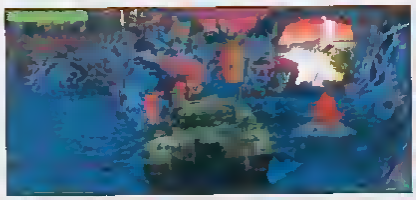






En «Alien Front Online» se enfrentan dos equipos de cuatro jugadores sobre extensos escenarios 3D.







La acc on está situada en ciudedes reales como Tokio o Washington y como los escenarios son amplisimos, tenemos que guiarnos por el mapa qne sale emba

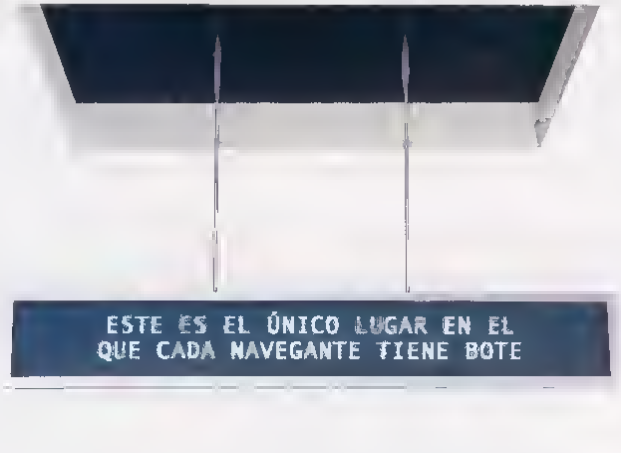


En la parte inferior de le pantalla aparecen los datos sobre los dos equipos que se enfrentan en la partide En este caso, cada bando ha eliminado a 14 rivales

Puesto de mando

El mueble de le recreativa viene equipado con un volante y dos pedales pare que controlemos nuestro vehiculo como si se tratara de un juego de carreras Lo que le distingue son los botones para disparar todo nuestro arsenal contra los enemigos ademas de un detalle genial tiene un microfono pensado para que los jugadores hablen entre si durante la partida Es posible ayudar a los de nuestro equ po ¡o vacilarle a los componentes del equipo contrar o! ¡Qué buena idea!







envenido a mundofree.com, el proveedor de acceso y servicios para los que quieren experimentar Internet
verdad. Y ademas, no te costará nada. Es mas, recibiras mucho. Porque, por cada hora de navegación,
naras 25 pesetas para tus llamadas desde cualquier teléfono, móvil incluido. Date de alta, entra en
estra comunidad y comparte tus conocimientos en Internet utilizando herramientas y servicios exclusivos
ultima generación. Descubre con mundofree.com la version 2.0 de Internet.

mundofree.com
Internet v2

¡PÍSALE AMIGO!

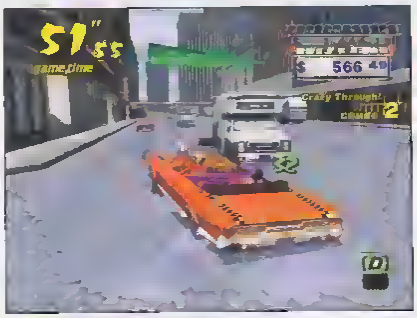
La segunda parte de «Crazy Taxi» promete ser todavía más divertida que el original

Con tantos buenos juegos llegando en cascada, destacar uno es casi tan difícil como adivinar la edad de Marujita Díaz. Pero sin duda, uno de los más esperados es «Crazy Taxi 2».

Aunque el desarrollo está todavía al 60%, Hitmaker ha filtrado ya los primeros datos y, lo que es mejor, algunas imágenes en plena acción.

La primera novedad es que el juego se trasladará de las soleadas calles californianas a la costa este estadounidense, así que nos tocará conducir en una ciudad muy similar a Nueva York, llena de rascacielos ¡y con mucho más tráfico que antes!

Conoceremos también a cuatro nuevos conductores, cada uno con un coche distinto y características propias de aceleración, velocidad punta, etc. Otra novedad es que podremos coger a grupos de varios clientes, pero claro, algo habrá que inventar para dejarlos satisfechos. ¡Y menudo invento! Los coches podrán hacer espectaculares saltos para sortear los obstáculos, así que ponedle a la imagen de vuestro taxi volando por los aires una música de lo más cañera, y os haréis una idea de cómo va a ser «Crazy Taxi 2».







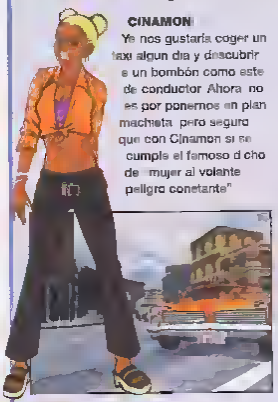
Estos taxistas locos no se detienen ante nada. Ha cogido a un grupo de animadoras, ¡y parece que se lo están pasando pipa!





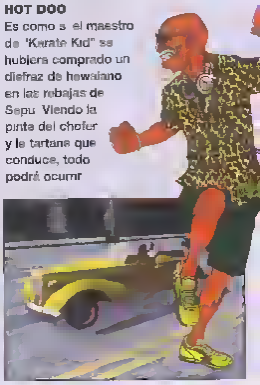
Una de las novedades del juego es que ahora los coches podrán saltar. Sí, habéis leído bien, hemos escrito saltar. ¿Se os ocurre una forma mejor de librarse de un atasco en hora punta?

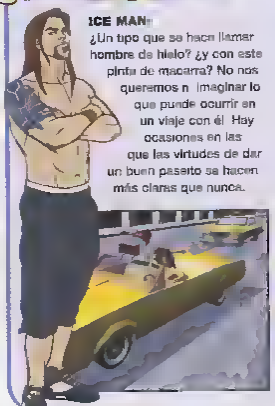
EL NUEVO EQUIPO DE CONDUCTORES LOCOS



CINAMON
Ye nos gustaría coger un taxi algún día y descubrir e un bombón como este de conductor. Ahora no es por ponernos en plan machista, pero seguro que con Cinamon si se cumple el famoso d cho de mujer al volante, peligro conetante"

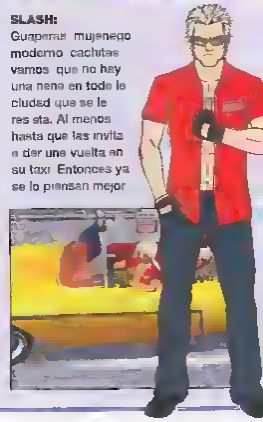
HOT DOG
Es como s el maestro de "Karate Kid" se hubiera comprado un disfraz de hawaiano en las rebajas de Sepu. Viendo la pinta del chofer y le tartana que conduce, todo podrá ocurrir





ICE MAN:
¿Un tipo que se hace llamar hombre de hielo? ¿y con esta pinta de macarra? No nos queremos n imaginar lo que puede ocurrir en un viaje con él. Hay ocasiones en las que las virtudes de dar un buen paseíto se hacen más claras que nunca.

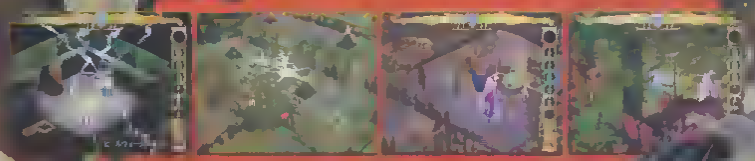
SLASH:
Guaperas mujeriego moderno cachitas vamos que no hay una nena en toda la ciudad que se le res sta. Al menos hasta que las invita a dar una vuelta en su taxi. Entonces ya se lo piensan mejor



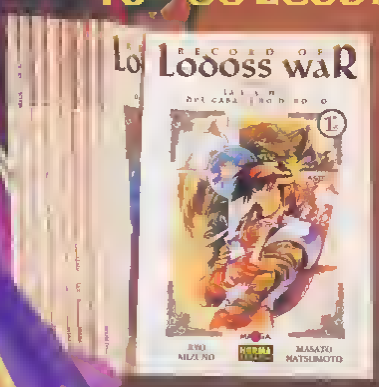
CONCURSO LODOSS

record of lodoss war

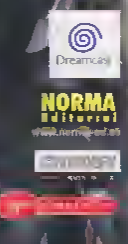
MUCHA GENTE HABLA DE RECORD OF LODOSS WAR, PERO SÓLO LA REVISTA OFICIAL DREAMCAST TE PERMITE SUMERGIRTE EN LA AVENTURA DE LA FORMA MÁS INTENSA: ¡LEYENDO EL MANGA ORIGINAL ANTES DE PONERTE A JUGAR!



SORTEAMOS 10 LOTES FORMADOS POR: 10 JUEGOS Y 10 COLECCIONES DE 9 COMICS







BASES DEL CONCURSO

...so [illegible] concurso [illegible] los [illegible] de la revista que envíen el cupón [illegible] RESS, [illegible] Oficial Dreamcast. Apartado de correos 400, [illegible] ...ndo en [illegible] esquina del sobre: "CONCURSO LODOSS WAR" [illegible] todas las [illegible] ...rcionará LÓPEZ, que generán un lote compuesto por: [illegible] y UNA COLECCIÓN DE 9 COMICS. Los premios no [illegible] ...les por dinero.

[illegible] concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de [illegible] Abril de 2001.

4/ La elección de los ganadores se realizará el 30 de Abril de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Junio de 2001 de la revista Oficial Dreamcast.

5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6/ Cualquier supuesto que se produzca no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso VIRGIN y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

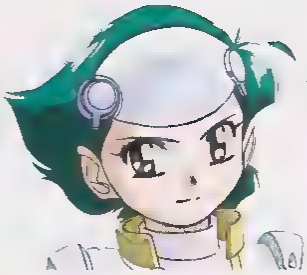
NOMBRE Y APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

LOCALIDAD:

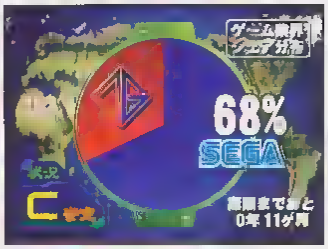
PROVINCIA:

TELÉFONO: CP:

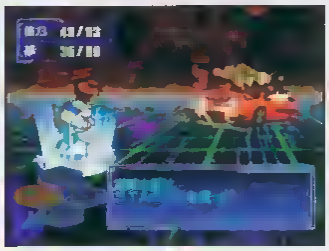


EN SEGA mandas tú

Así es «Segagaga», el juego que te hace dirigir la compañía



Parece que le cosa marcha bien pero Sega. En este grafico vemos que ya tiene el 68% del mercado. ¡Hay que seguir luchando hasta conseguir copario todo!



Uno de los combates contra un programador ¿Os imagináis que Miyamoto este dentro de ese coche?



LA CIUDAD HABLA

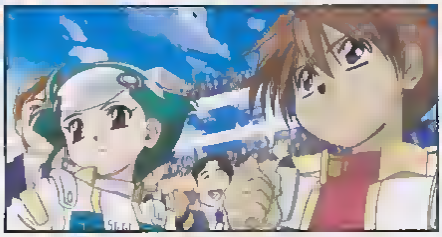
Una manera fácil de saber si estamos teniendo éxito en nuestra partida a «Segagaga» es visitar el barrio de la electrónica de Tokio: Akihabara. En la vida real, sus edificios están cubiertos de carteles luminosos, pero en el juego lo que nos encontramos son anuncios de la compañía que vaya mejor ¡Hay que expulsar a Dogma de ahí!

Despues de tantos años probando juegos, creíamos que ya habíamos visto todos los argumentos posibles: invasiones del espacio exterior, historias de monstruos fantasticos, o de piratas que quieren dominar el mundo. Sin embargo, a los muchachos de Hitmaker (los genios que programaron «Virtua Tennis») todavía les sobra la suficiente imaginación como para ponernos ¡al mando de Sega!

Efectivamente, en «Segagaga» asumimos el papel de dos empleados de la compañía (Taro Sega y Yayoi Haneda) que tienen la complicada tarea de hacerse con el 100% del mercado de videojuegos en solo tres años. Y como en todo juego tiene que haber un malo, en este caso se trata de Dogma, una compañía rival que con sus artimañas pretende convertirnos en una "third-party".

Con un diseño de los personajes muy manga (¿donde habra visto esta gente unos ojos tan grandes?), el desarrollo del juego se divide en dos partes: la primera es en plan RPG, y en ella tenemos que luchar contra programadores que han sido convertidos en monstruos por Dogma. La segunda es mas de simulacion, porque tenemos que poner a los creadores a los que hayamos vencido antes a programar juegos de éxito. ¿Habeis visto que planteamiento tan original?









COMO EN UN MANGA

El estilo gráfico de «Segagaga» está en la línea de los mejores juegos japoneses. Tanto los diseños de personajes como el resto de los elementos en el juego, así como las secuencias de animación (aquí vale recordar de Dreamcast) parecen sacados de un anime

personaliza tu móvil



Mi Logo 906 42 12 45

100008	100009	100011	100012	100015	100016
100023	100027	100029	100031	100037	200026
300195	300268	300275	310097	314474	704482
704543	704555	704569	704579	100004	704533
200037	100017	100007	202357	100359	202525
202172	100361	100370	202191	303513	100373
202278	202132	202196	303784	314441	202376
202280	702075	202427	202207	202229	202293
202307	202328	202551	202443	202470	202561
303561	202511	202579	303585	202615	202632
303667	702076	303903	303904	304177	303675
303757	202267	314485	314502	314536	314581
702070	702044	702127	702109	702066	310098	310101	702085	100082	202189
100206	100244	314191	704165	704439	100204	100213	100214	100224	100242
100249	100263	100275	100282	100290	200002	200004	201172	202138	202347
202524	300260	303778	310105	702073	702072	702060	702061	702065	314581
702132	202078	303378	702037	702043	702047	702048	700303	700315	702045
702131	702054	702058	705193	705212	702095	702104	702126	704836	303653
702130	702107	702108	702112	702115	702116	702129	702117	702118	702123

tonos para tu móvil

cine y tv

Los Picapiedra - TV	407682
James Bond - Cine	407667
La Pantera Rosa TV	407693
Superman Cine	407700
Misión Imposible Cine	407714
Los Simpsons TV	407666
Top Gun Cine	407232
Friends - TV	407661
Alfred Hichcock TV	407706
Halloween Cine	407663
Los Telefrecce TV	407703
Puente sobre el río Kwai	407716
La Familia Adams Cine	407669
Inspector Gadget TV	407665
El equipo A TV	407687
El coche Fantástico TV	407696
Los Monster TV	407702

éxitos

I could fall in love with you Selena	407436
Fields of glory Sting	407459
Back for good Take the	407467
Head over heels Tears for fears	407468
Shout Tears for fears	407470
Can't help falling in love - UB40	407485
Were going to Ibiza Venga Boys	407486
Uncle John from Jamaica Venga Boys	407490
The Riddle Gigi D Agostino	407676
I learned from the best Whitney Houston	407502
Will K Will Smith	407504
Somewhere over the rainbow Maruxha	407663
Children Robert Miles	407587
Fable Robert Miles	407588

éxitos

Macarena Los del Rio	407626
La vida loca Ricky Martin	407422
Sex Bomb Tom Jones	407480
Red Red Wine UB 40	407484
Barbie Girl Aqua	407601
Say what you want - Texas	407471
Dancing Queen Abba	407251
Let it be Beatles	407740
Every breath you take Police	407620
The wall Pink Floyd	407406
Its not unusual Tom Jones	407479
Brother Loui Modern Talking	407634
Black or white Michael Jackson	407631
Lambada Kaoma	407629
Tubular Belle Mike Oldfield	407633
Viva Forever Spice Girls	407452
Hey Jude Beatles	407742
Crazy Jennifer López	407612
Candle in the wind - Elton John	407617
Chine in your eyes Modern Talking	407476
Don't speak No doubt	407637
All Star - Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby Smash Mouth	407446
Then the morning comes Smash Mouth	407449
Walking on the sun Smash Mouth	407450
Two become one Spice girls	407454
Don't give it up Bryan Adams	407256
Just can t get enough Depeche Mode	407277
Strange love Depeche Mode	407276
Save a prayer Duran Duran	407290
You are so beautiful - Joe Cocker	407347
We are the champions Queen	407405

éxitos

Only happy when it rains Garbage	407320
Mambo number 6 Lou Bega	407364
I still believe Mariah Carey	407374
Staying Alive Bee Gees	407231
American Pie Madonna	407370
Down Backstreet Boys	407223
Zombie Cranberries	407266
You Drive me crazy Britney Spears	407840
Can't help falling in love UB40	407486
What a girl wants Cristina Aguilera	407257
Big big girl Emilia	407618
Gangstas Paradise Coolio	407263
Crazy Jennifer Lopez	407612
Bohemian Rhapsody Queen	407409
Close your eyes The Beatles	407741
Runaway The Corrs	407265
Wake me up Wham	407543
Take on me Aha	407600
Big in Japan Alphaville	407606
Oxygene Jan Michael Jarre	407623
Care about us Michael Jackson	407632
Radio The Corrs	407264
Songbird Kenny G	407364
Gimmi gimmi gimmi ABBA	407736
Back to your heart Backstreet boys	407222
No one else comes close - Backstreet B	407224
Spanish eyes - Backstreet boys	407225
Larger than life Backstreet boys	407226
The One Backstreet boys	407227
Baby one more time Britney Spears	407248
Born to make you happy Britney Spears	407249
Oops ! did it again Britney Spears	407250

éxitos

The best of me Bryan Adams	407253
Thats the way it is Celine Dion	407254
Genie in a bottle Cristina Aguilera	407258
I Turn to you - Cristina Aguilera	407259
Linger Cranberries	407269
Ode to my family Cranberries	407270
Better off alone Alice Deejay	407284
Another race Eiffel65	407294
Dub in life - Eiffel65	407296
To much of heaven Eiffel65	407297
Guilty conscience Eminem	407299
My name is Eminem	407300
The world is not enough Garbag	407320
Push it Garbage	407322
Got til is gone Janet Jackson	407335
Together again Janet Jackson	407336
Again Janet Jackson	407337
Lets get loud Jennifer López	407341
Waiting for tonight Jennifer Lopez	407342
God of thunder Kiss	407356
Can t take my eyes of you - Lauryn Hill	407358
American woman Lenny Kravitz	407359
Fly away - Lenny Kravitz	407360
Thank god i found you Mariah Carey	407376
Heartbreaker Mariah Carey	407375
Suburbia Pet Shop Boys	407405
Other side - Red Hot Chili Peppers	407414
Under the bridge - Red Hot Chili Peppers	407416
Private emotion - Ricky Martin	407420
Oye cómo va Santana	407428
Smooth Santana	407427
Every little thing she does Sting	407408

Válido para Nokia: **ICONOS** 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 7110, 8210, 8850, 9110 **TONOS** 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

La primera parte de «Shenmue» nos maravilló a todos, pero su incierto desenlace dejó a miles de personas impacientes por saber lo que le ocurrirá a Ryo Hazuki en Hong Kong. Ahora, por fin podemos daros el primer adelanto.

Shenm

EL SUEÑO CONTINÚA EN CHINA

El primer «Shenmue» cumplió con creces casi todas las expectativas que había generado. Todo el mundo coincide en que la aventura de Yu Suzuki subió a cotas de realismo que nadie había alcanzado antes, aunque también hubo quienes le achacaron diferentes defectos (monotonía del desarrollo, escasez de momentos de acción, etc.) que afectaron al resultado final. Pero como Suzuki-san es un tipo listo, ha captado el mensaje de los críticos, y quiere conseguir que la continuación deje contento a todo el mundo.

Curiosamente, entre todos los datos sobre la segunda parte que han salido hasta el momento de AM2, lo que más escasea es información sobre su guión. Sabemos, claro, que Ryo Hazuki viajará a Hong Kong siguiendo los consejos que le dio el maestro Chen al final de la primera parte. Una vez allí, por lo visto tendrá que encontrar a un anciano llamado Toh Lisho, pero buscar a alguien en un país como China sin tener apenas pistas no suena fácil... También se sabe que, en un momento dado, Ryo perderá el Phoenix Mirror que encontró en la primera aventura, y que conocerá finalmente a Shen Hua, esa misteriosa chica que siempre aparecía en sus (¿mejores?) sueños.

Lo que sí está confirmado es que Suzuki ha variado su idea inicial, que era narrar también el viaje de Ryo con lo que la acción comenzará directamente en Hong Kong, reservando para las secuencias de la intro los acontecimientos que sucedan en el barco. En todo caso, si el primer «Shenmue» abarcaba solo el primer capítulo de la historia, los cuatro discos de esta segunda parte contendrán los siguientes cinco capítulos de la saga (Suzuki dijo en su día que «Shenmue» tendría dieciséis capítulos en total), con lo que es muy probable que este argumento tenga más variedad que el de su predecesor.

UNA ENORME EXTENSIÓN POR INVESTIGAR

Para empezar, Hong Kong no será el destino final de Ryo, sino la primera parada de un viaje que le llevará a visitar cuatro lugares distintos. Aberdeen, el puerto costero en el que desembarcará, Kowloon, una ciudad de aspecto sórdido, Wan Chai, una antigua población china, y Guilin, un tranquilo y apacible pueblecito del interior.

Además, en un sitio con tanta gente como es China, lo normal es que Ryo haga nuevos amigos. Ya se conocen varios de los personajes que veremos en «Shenmue II», y lo que más llama la atención es la amplitud del reparto femenino (este tío no es nada tonto). Que se sepa, AM2 ya ha presentado en sociedad a cuatro chicas: Shen Hua y Ko Shu-Ei, que ya salían en el primer juego (la primera es la chica de los sueños de Ryo) y a la segunda la ▶▶






ue2

Yu Suzuki ha tomado nota de las críticas que recibió la primera parte para que «Shenmue II» sea todavía mejor

vimos en el Dream Passport bajo el nombre de Xiu Ying) Kaoru y Joy Junto a ellas, Ryo también conocera a Hwang un chavalin, y a Ren Wooin, el líder de una banda callejera que actuara en Aberdeen

Pero, como era de esperar las novedades no se van a limitar al lado argumental, porque Suzuki y su equipo tambien piensan introducir mejoras tecnicas y jugables para que «Shenmue II» supere todo lo visto hasta ahora

Sus programadores aseguran que estan potenciando el motor gráfico del juego, y que las renderizaciones de los escenarios incluiran todavia más detalles que en el original Las mejoras se extenderan tambien al numero de poligonos empleado en el diseño de los personajes las fuentes de luz y los reflejos Ademas, para conseguir que el cielo que cubra los escenarios tenga un aspecto mas real en AM2 han creado una gran cúpula que nos mostrara efectos climaticos como el paso de las nubes Como ultimo ejemplo del mayor poderio del 'engine', Suzuki asegura que sera capaz de manejar una cifra de hasta cincuenta personajes a la vez en la pantalla

MAS ACCION, MENOS TIEMPO LIBRE

A nivel jugable lo mas importante es que «Shenmue II» tendra más accion con mas secuencias de QTE y Free Battle que la primera parte Ademas uno de los aspectos que se piensan corregir son los tiempos de espera Una de las principales quejas de los jugadores fue el tener que dejar pasar horas hasta un acontecimiento (une cita, por ejemplo) asi que para remediarlo ahora existira un "Waiting System" que, en un caso asi nos dejará elegir si queremos que transcurra el tiempo o preferimos la opción 'Don t wait' para saltar al momento esperado

Ciudades

RECORRIDO POR UN PAÍS MILENARIO

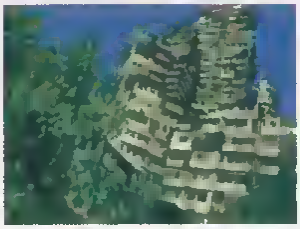
Aberdeen: el inicio

Esta ciudad costera de Hong Kong será el lugar en el que desembarque Ryo tras su viaje desde Yokosuka, en la primera parte de la aventura En este lugar hay mucha gente que vive sobre barcas flotantes y lo más saguro es que tengamos que visitar alguna de ellas en busca de pistas Otra caracteristica de Aberdaen es que hace algunos años fue una ciudad muy conocida como destino turistico pero sus dias de esplandor han quedado atrás y ahora reinará en ella una atmosfera decadente



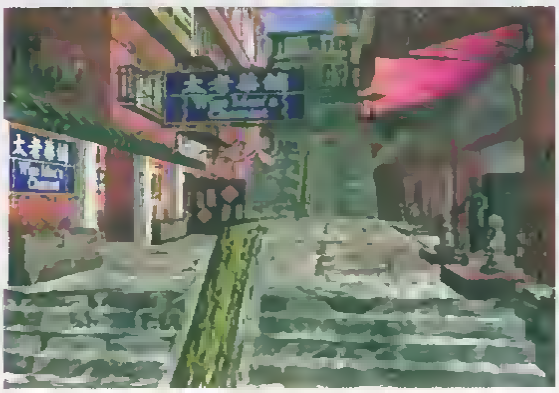
Kowloon: calles peligrosas

Las grandes torres de viviendas definirán el perfil de esta gran ciudad El flujo de refugiados que entran en ella es constante y eso la convierte en un sitio muy peligroso para cualquiera que no esta habituado a estos ambientes Ryo deberá tener mucho cuidado cuando se adentre en sus calles



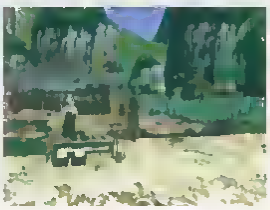
Wan Chai: una ciudad tradicional

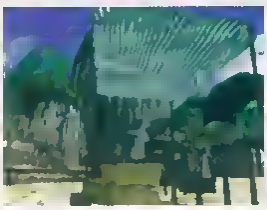
En esta ciudad se respirará un ambiente antiguo y lleno de tradición Se dice que en Wan Chai existió hace algun tiempo una colonia de habitantes japoneses, y quizá por eso será el escenario que más nos recuerda a los que recorrimos en el primer capitulo de «Shenmue» No se saben muchos detalles, pero cuentan que Ryo tendrá que buscar ayuda para resolver el misterio entre todas las tiendas que habra repartidas por sus barrios



Guilin: alejado del mundanal ruido

Este sera el escenario que mas se aleje del estilo de los que se han visto hasta ahora, incluidos los otros tres que aparecerán en «Shenmue II» Se trata de un pequeño pueblo que estara situado en una isla alejado del bullicio de las grandes ciudades que habiamos conocido hasta el momento Guilin sera un lugar muy pacifico en el que habrá un ambiente rural y por lo visto Ryo encontrará aqui a Shen Hua, la chica de sus sueños En el trailer promocional del juego aparecia persiguiéndola por un bosque





▶▶ Otras novedades seran la posibilidad de elegir entre cuatro acciones distintas en las conversaciones la mayor importancia del dinero, y la necesidad de comprar mapas de cada area en la que entremos que apareceran despues en la parte inferior izquierda de la pantalla Hay otro detalle todavia sin confirmar, y es que en el trailer de «Shenmue II» que se ha visto, aparecia Ryo llevando una mochila al hombro, con lo que es de suponer que la utilizara para transportar los objetos que vaya cogiendo

Para finalizar este sabroso adelanto, nuestra mirada se dinge al calendario porque «Shenmue II» debe estar listo a finales del verano en Japón y en noviembre en Estados Unidos A España se preve que llegue a finales de este ano o comienzos del siguiente y Sega nos ha dicho que es pronto para saber si estara traducido ¡Esperemos que esta vez haya mas suerte que con la primera entrega! ■

Personajes

¿SABRÁN ELLOS DÓNDE SE OCULTA LAN DI?

Kaoru: la dulzura

Una chica de quince años vivaracha, alegre, y siempre dispuesta a ayudar a los demás cuando lo necesitan. Normalmente, cuando Ryo tenga que hablar con alla, podrá encontrarla en las cercanías de un templo Teoista



Hwang: el liante

Este chaval estará lleno de energía, aunque a veces su excesiva curiosidad le llevara a meterse en los Quizá tenga un poder que pueda ayudar a Ryo



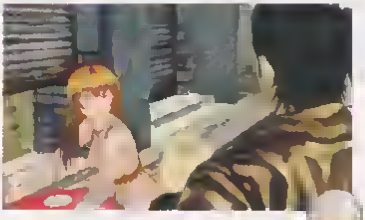
Ko Shu-Ei: almas gemelas

Su vide tiene cierto parelelismo a la de Ryo porque su padre también fue asesinado, y ahora su hermano va en busca de venganza Es una experta conocedora de la cultura china y Ryo verá en ella la persona que le puede ayudar a saber mas sobre el Phoenix Mirror Será un personaje fundamental en la aventura.



Joy: todo un carácter

Esta "motera" sera una chica ruda sin pelos en le lengua, a la que le gusta decir siempre lo que piensa aunque su sinceridad pueda hacer daño Sin embargo, la nobleza de su corazón y su valentía seguro que la convierten en un personaje digno de confianza Ryo sebrá reconocer su valía



Ren Wooin: ¿rival o amigo?

Es al líder de una de las bandas callejeras de Aberdeen Tiene la clase de expanencia que sólo se aprende en las calles, y por eso sebe cómo salir adelanta en los ambientes más peligrosos En un primer momento, Ren aparecerá como un rival para Ryo, pero puede que acabe cooperando con él segun la situacion en que se encuentre. A juzgar por la imagen de aquí abajo, seguro que lo necesitan



Shen Hua: la chica de los sueños

Quizá sea uno de los personajes que más se conocen de «Shenmue», pero tambien es el que más misterio reune a su alrededor Es una chica de expresion angelical, cnede en el interior del continente y educada en la sabiduna oriental La descubrimos en el primer episodio si bien nunca conseguimos sabar quien era, ni el motivo que le llevabe a aparecer en lo suenos de Ryo. Ahora, parece que por fin veremos un encuentro entre los dos



▶ Compañía: **Sega** (www.dreamcast-europe.com) ▶ Fecha: **Abril** ▶ Género: **Juego de rol**

SkiesOfArcadia

¡Al abordaje, mis corsarios! ¡Ha llegado la hora de darle su merecido a los malandrines que pensaban que Dreamcast nunca iba a tener un juego de rol como es debido!

VIDEO DEL JUEGO incluido en el CD Rom

Hasta hace poco, teníamos la sensación de que nuestra consola estaba un pelín coja al no ofrecernos un juego de rol que se pudiera codear con los grandes del género para otras plataformas Siendo sinceros, ni «Time Stalkers», ni «Evolution», ni «Record of Lodoss War» nos ofrecen una historia muy envolvente y «Silver» aunque tiene un guion bien estructurado y cuenta con elementos "roleros", es mas una aventura al uso que un RPG

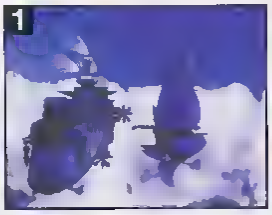
Ahora ha llegado «Phantasy Star Online», dándole un giro de tuerca al género con las grandes posibilidades que ofrecen las partidas en Internet, y por otra parte, Ubi Soft ha tenido el gran detallazo de traer finalmente el soberbio «Grandia 2» Ya veis que la cosa empieza a estar calentita

...Y EN APENAS UN MES SE VA A PONER AL ROJO VIVO, pues será cuando tengamos en nuestras casas «Skies of Arcadia» la gran apuesta de Sega por el rol de corte clásico

El juego salió en Japón ya hace unos meses bajo el título de «Eternal Arcadia», y en los Estados Unidos ha cosechado también un enorme éxito de crítica (la prensa especializada le ha dado unas notas altísimas)

Y es que «Skies of Arcadia» nos va a ofrecer un derroche de calidad y brillantez, tanto en su argumento como en los demás elementos que hacen que sumergirse en un buen RPG sea una experiencia inolvidable

Si lo pensamos bien, es lógico que pocos juegos de rol se ganen la etiqueta de clásicos pues se trata de un género que engloba muchos elementos que no solo deben brillar por separado, sino que además se deben conjugar para lograr que el conjunto destaque sobre el resto ▶▶







CLAVES

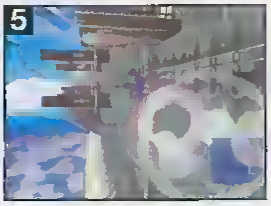
UN GRAN RPG DE CORTE CLÁSICO. «Skies of Arcadia» va a contar con todos los elementos del género un fantástico mundo por explorar una historia de lo más envolvente y unos personajes a los que acabaremos adorando

¡QUÉ CALIDAD TÉCNICA! ¡Y QUÉ BONITO! Este juego va a representar la gran apuesta de Sega por el género Y esto se palpara tanto en la calidad técnica que rebosará como en la belleza de su entorno gráfico y su música.

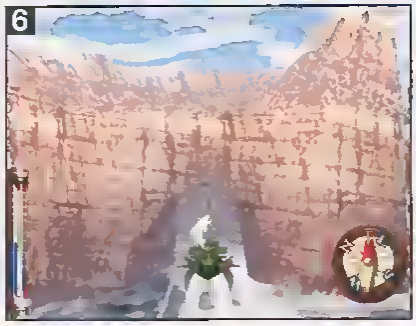
TODOS SUS TEXTOS, EN CASTELLANO Esta vez nadie va a tener problema para entender el argumento (siempre que sepa leer, claro) pues Sega España va a traducido todo todo, todo



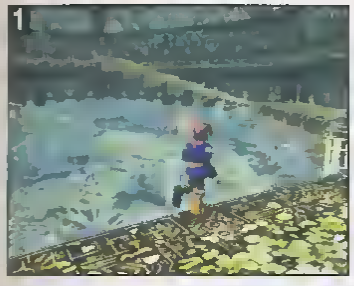
❶ Los cielos de Arcadia van a ser como un océano surcado por barcos como este destructor y el galeón que vuela a su lado
❷ Une pantalla con los primeros planos de Vyse y Aika, nuestros protagonistas ¡Y que se vean bien los subtítulos en castellano!
❸ No es el heredero de la casa Ashford (RE Code Veronica») pero estará igual de loco y será mas malo que pegar a una madre Es Alfonsito el hijo del Emperador



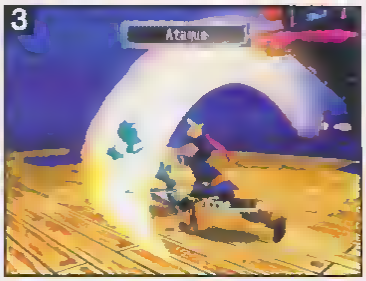
❹ La simpat quisima Aika será la pareja ideal para el valiente Vyse Siempre pondrá el toque justo de optimismo ¡y de locura!
❺ El peligro siempre rondara alrededor de nuestro personaje ¡Mirad este escena!
❻ Este será uno de los muchos barcos que podremos manejar a lo largo de toda la aventura ¿Os habeis sacado ya el carnet?
❼ Este tipejo tiene un aspecto extraño ¿Esconderá algo? Pronto lo sabremos

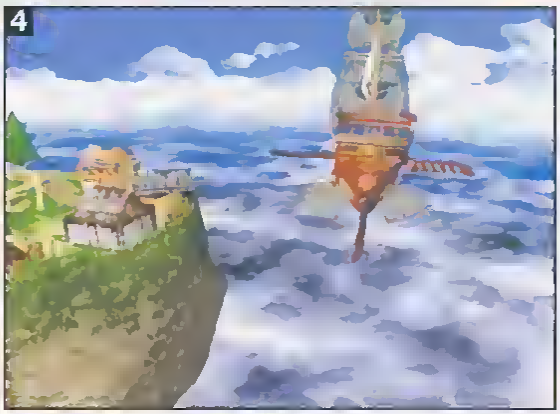












1 La calidad grafica y la profundidad de los entornos nos va a sorprender Todos los escenarios se generaran en tiempo real
2 Esta misteriosa chica se llama Fina y en torno a ella y a sus secretos girara la trama del juego ¿Qu en es? ¿De donde viene?
3 ¡Toma castana! Esto es un sablazo y no los que le doy a mi padre cuando salgo
4 Como veis olos vehiculos de Arcadia no tendrán problemas de estacionamiento

Para empezar todo gran juego de rol tiene que rebosar imaginacion «Skies of Arcadia» se desarrollará en un mundo absolutamente fantástico, Arcadia en el que aldeas y ciudades estaran sobre ' islas flotantes" en el cielo, que sera como un oceano lleno de sorpresas, peligros, y zonas por descubnr Allí, los exploradores mas osados viajaran a bordo de galeones y veleros voladores de todo tipo

UN BUEN RPG, ADEMÁS, DEBE TENER UN ARGUMENTO solido y atractivo que se vaya desvelando en pequeñas gotas, poco a poco de forma que nos vaya involucrando mas con cada paso que demos Asi los personajes de «Skies of Arcadia» estaran tiranizados por la familia imperial y su todopoderosa armada

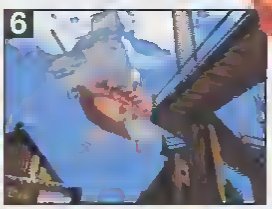
Solo se atreveran a plantarle cara nuestros protagonistas unos pobres diablos que se dedican a la "piratería buena ', al estilo de Robin Hood, con la valentía y la amistad como armas, ademas de las ventajas que siempre conlleva jugar el papel de buenos en cualquier historia, por supuesto

Nos vamos a encontrar con un guion realmente interesante en el que todos los acontecimientos se van a desarrollar siguiendo un ritmo perfectamente cuidado, a menudo intenso, y mas pausado otras veces Asi, casi sin enterarnos nos iremos metiendo en una historia que no nos va a dejar indiferentes

Los dos protagonistas principales seran el joven Vyse y su gran amiga Aika unos piratas aereos que forman un buen equipo aunque algo reducido al principio Sin embargo más tarde se les uniran muchos otros personajes a los que iran conociendo a lo largo de su larga epopeya en el mundo



5 Esta atardeciendo y Aika nos espera en el mirador de la aldea para ver el ocaso
6 Si las imágenes son ya espectaculares esperad a poder disfrutarlas en movimiento



7 El trio protagonista que parece estar a punto de ponerse a cantar el ' La la la "
8 Es el momento de tomar el timón y poner el barco en movimiento ¡Levad anclas!

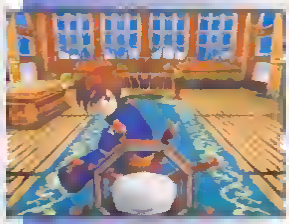




¡QUÉ L... DE-...!

...de las cosas que mas ritmo le va imprimir a «Skies of Arcadia» sera el ... numero de secuencias que se van ...tercalar durante el transcurso de la ... Aparte de suponer un alarde de ..., porque estaran creadas con el ... motor grafico del juego normal ...irán a hacer que nos sintamos ... protagonistas de una película ... a, por supuesto













de Arcadia, lo que nos da otro ingrediente imprescindible unos personajes bien definidos y ricos en experiencias vividas o por vivir

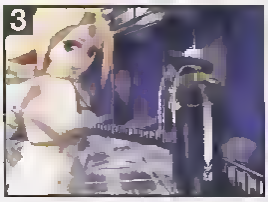
Y JUNTO A ELLAS LLEGARÁN TAMBIÉN COMBATES con el tipico sistema de turnos del genero agiles, llenos de efectos de todo tipo y con un empleo abundante de magias

Estas peleas cara a cara estarán llenas de movimiento, tanto de la camara como de los personajes en plena lucha pero es que tambien nos enfrascaremos en emocionantes y espectaculares batallas de barcos, en las que tendremos que hacer uso de la estrategia para vencer

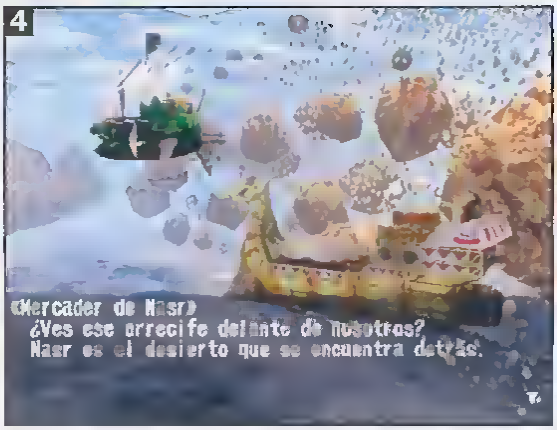
Los menus, como pasa siempre con este tipo de juegos puede que nos parezcan un poco confusos al principio, pero en cuanto llevemos un rato jugando veremos que son bastante sencillos y accesibles

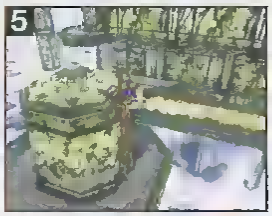
Si todo esto ha provocado que ya tengamos la boca con mas agua que el canal de Isabel II, os aconsejamos que abrais bien ojos y orejas, porque «Skies of Arcadia» todavía nos dara mas alegrías Y es que a todas estas virtudes jugables se les va a sumar un apartado visual alucinante y de lo mejorcito a nivel técnico oiga

Con una estetica en la linea de las series de animacion japonesas el juego tendra unos protagonistas con ojos como platos, que se moveran en un entorno grafico sorprendente Como podéis ver en las pantallas

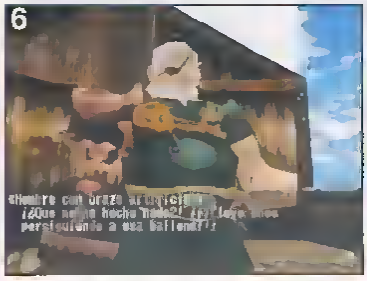


1 El juego va a estar repleto de todo tipo de escenas A veces parecerá una pelicula
2 Como veis todos los escenarios estarán repletos de detalles y estupendas texturas
3 Fina ha sido secuestrada Nosotros nos encargaremos de salvarla ¡y no sera fácil!



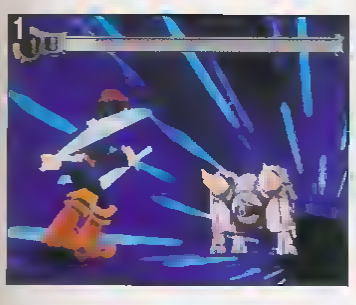


4 Los creadores del juego han puesto un esmero rotundo a la hora de desarrollar las diferentes naves que nos encontraremos
5 La investigacion será una de las tareas a las que tendremos que dedicar mes horas..
6 Drachma es un viejo lobo de mar (mejor dicho de aire) que se unirá a nuestro grupo
7 La Isla del Tiempo con un gran templo que seguro que esconde grandes secretos
8 Como en todo juego de rol que se precie encontraremos tiendas donde comprar casi de todo posadas donde descansar etc

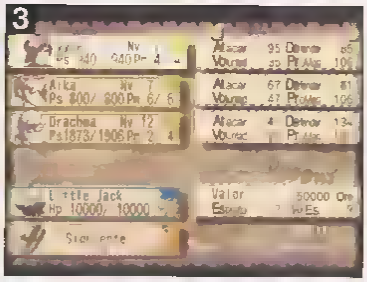










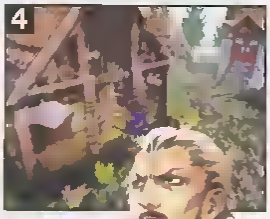


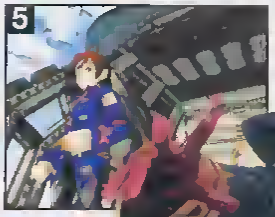
que os enseñamos, todos los mundos van a ser tridimensionales y tendremos libertad absoluta para deambular por ellos, pudiendo mover casi siempre el angulo de la camara para conseguir la mejor perspectiva ¡Menuda gozada para nuestra vista!

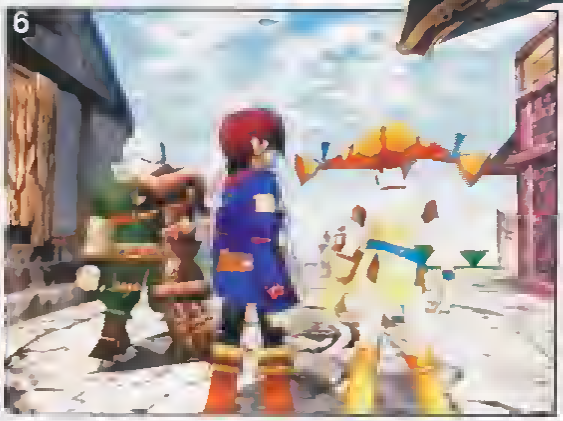
LA BANDA SONORA NO VA A DESMERECER a este nivel grafico en absoluto. A las acertadisimas melodias y marchas militares se les va a unir multitud de buenos efectos de sonido. Habra tambien un monton de dialogos, pero por lo general no seran hablados (solo se escucharan algunos "palabros" en ingles), sino que los seguiremos leyendo unos subtitulos que... ¡si estaran en castellano! Un trabajo de localizacion del juego que todos debemos agradecer a Sega España, porque en un RPG de este tipo es fundamental que entendamos lo que dicen los personajes para poder seguir el argumento sin perdernos.

Con todo lo que hemos contado, y lo que nos dejamos en el tintero para la novedad del mes que viene, «Skies of Arcadia» promete ser un juego capaz de mirarle a los ojos a «Final Fantasy», «Zelda» o cualquiera que se le ponga por delante. Eso si, os avisamos de que va a hacer que durante muchos dias nos pasemos nuestro tiempo libre frente a la tele con el mando en las manos ¡y el gorro de bucanero en la cabeza! ■

❶ Viendo los cuernos de este enemigo, lo mejor será darle unos cuantos capotazos...
❷ Para que Drachma se una al equipo Vyse deberá demostrar sus dotes al timón
❸ Los menus seran vistosos, sencillos, muy comodos de manejar y bastante completos
❹ Al entrar en las casas, sus paredes nos mostraran un buen efecto de transparencia.







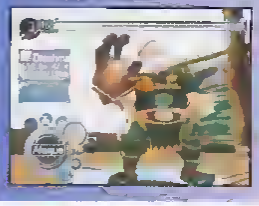




❺ El malvado Alfonso ha escapado por esta vez. ¡Nos volveremos a ver las caras!
❻ Acabamos de llegar a una nueva ciudad. Es el momento de explorarla a fondo
❼ ¡Tierra a la vista! ¡Arred las velas y tensad el foque, que ya llegamos a casa!
❽ ¿Pero que tendrá esta Aika que siempre esta feliz y con ganas de juerga? ¡Con la de trabajo que aun nos queda por hacer!

SEÑOR, ES HORA DE [illegible]

Un aire nuevo irrumpe en un juego de rol con sus combates «Skies of Arcadia» cuentan con unos movimientos que se desarrollarán por turnos, y en los que usaremos un pequeño porcentaje de menos para decidir el ataque: tecnica o magia que queremos que realice cada personaje de nuestro equipo. Estarán llenos de movimiento, tanto por los múltiples enfoques de la cámara, como por la actividad de los personajes y de sus enemigos. En estas batallas habrá ritmo y diversion a punados.





▶ Compañía: **Sega** (www.dreamcast-europe.com) ▶ Fecha: **Abril** ▶ Género: **Velocidad**

DaytonaUSA2001

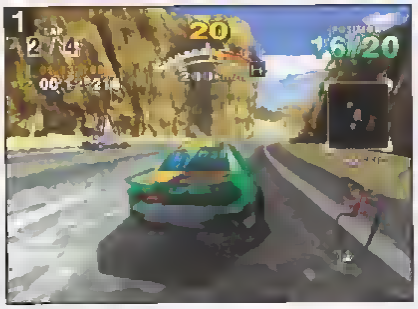
La cuestión era no parar de jugar a mi juego de carreras favorito: o me arruinaba dejándome el sueldo en las recreativas del barrio, o me compraba una Dreamcast. ¡Y ha sido todo un acierto!

Desde que en 1995 Sega nos asombro con el debut de «Daytona USA» en salones recreativos de todo el mundo, sus carreras entre un montón de coches en los vistosos circuitos de Florida se han convertido en sinonimo de velocidad y reñida competicion al mas puro estilo arcade. Ahora es el momento de ir calentando motores pues en apenas un mes va a llegar a Dreamcast «Daytona USA 2001»

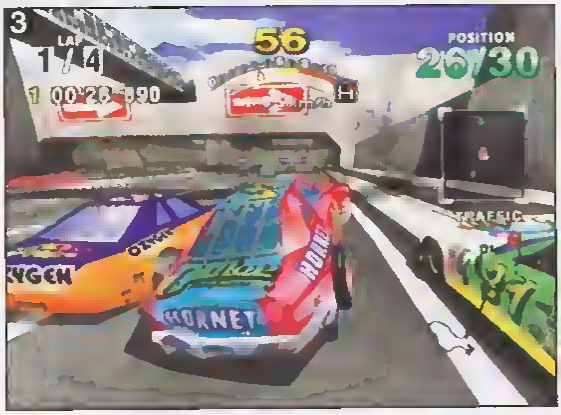
NO SERÁ LA PRIMERA VERSIÓN PARA CONSOLA, pues ya Saturn la tuvo, con secuela incluso («Daytona Championship Circuit Edition»). Pero lo que iba a diferenciar esta versión en 128 bits eran las carreras online contra jugadores de todo el mundo.

No, no nos equivocamos al poner "iba", pues el lanzamiento del juego viene precedido de una noticia que nos ha dejado frios: a diferencia de Estados Unidos, en Europa no vamos a tener carreras a traves de Internet.

Pese a todo, al juego no le van a faltar opciones online, aunque seran del estilo de las que ya vimos «Metropolis Street Racer». tratar de situar nuestro tiempo en un ranking mundial, o descargarnos carreras de otros jugadores para ▶▶



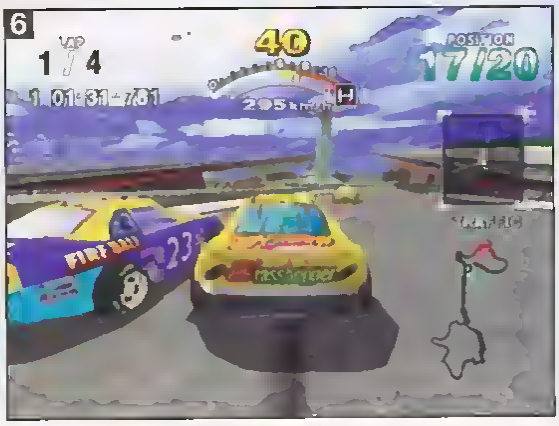






❶ Las primeras carreras no dejaran de sorprendernos ante la espectacularidad y la gran calidad de los circuitos. Tampoco se quedara atrás la profundidad del horizonte
❷ En los cortos tiempos de carga veremos imágenes tan alucinantes como ésta
❸ Antes de comenzar la carrera podremos decidir cuántos coches entrarán en liza. En este caso son 30, y os aseguramos que no va a ser nada facil llegar en primer puesto
❹ Que conste que nos hemos metido en el verde solo para mostraros esta perspectiva.





❺ Cualquier choque con una pared o con otro vehículo va a implicar danos en nuestro coche que deberemos arreglar en nuestro proximo paso por los boxes
❻ En la pantalle se nos indica que vamos a 295 km/h. Y os aseguramos que las imágenes "volaran" a esta velocidad



CLAVES

LA CONVERSIÓN DE UN CLÁSICO Y es que los arcades de medio mundo no han dejado de echar humo con este título

UN ESTILO MUY ARCADE Este título no irá por el camino de la simulación realista, sino que sus bazas serán la espectacularidad y la sensación de velocidad

NOS QUEDAMOS SIN EL JUEGO ONLINE Casi por sorpresa, nos hemos enterado de que en Europa nos quedaremos sin las partidas online ¡Qué pena!



poder tener unas competiciones pseudo online". Ya sabemos que no es lo que se esperaba, pero al menos podremos darle algún uso a la conexión a la red de la consola

A PESAR DEL DISGUSTO, EL JUEGO nos va a ofrecer condiciones para que cualquier buen aficionado a las carreras se lo pase en grande, teniendo siempre bien presente su espíritu arcade, en el que la acción, y los efectos más espectaculares, como saltos, derrapes, etc., serán lo más importante, por encima de otros factores más de simulación pura

«Daytona USA 2001» tendrá ocho circuitos, tres de la recreativa, dos de su secuela de Saturn y otros tres exclusivos de Dreamcast, y en su garaje nos encontraremos cuatro coches de inicio, aunque más tarde desbloquearemos algunos secretos

Y por supuesto, lo que sí se va a mantener es en la gran sensación de velocidad, principal baza de la serie



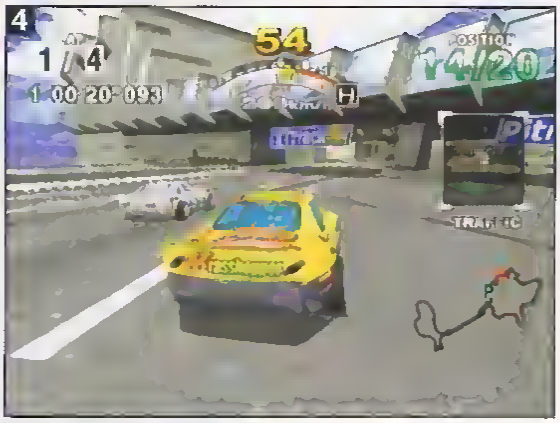


y la espectacularidad de todo lo que veamos en la pantalla del televisor

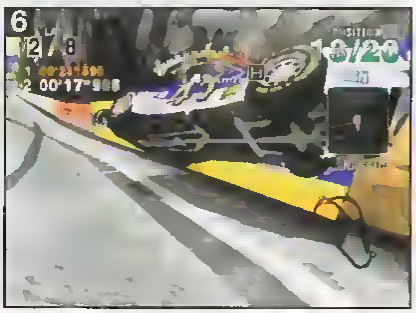
Tecnicamente, los coches estarán muy bien modelados, con reflejos reales en las carrocerías, y además se verán afectados por los golpes, con lo que si no vamos con cuidado acabaremos siendo los pilotos más conocidos en los boxes

Lo dicho, de aquí a un mes, nos vamos a Florida para que aprendan estos yanquis como conducimos los españoles cuando nos ponemos ■

❶ Al rozar con una pared o con otro coche saltarán chispas ¡Llamad a los bomberos!
❷ Como veis, la calidad gráfica que nos va a ofrecer «Daytona USA 2001» no tendrá nada que envidiarle a la de las recreativas
❸ Antes de empezar la carrera, tendremos cinco diferentes tipos de neumáticos para nuestro coche, desde más blandos a duros
❹ Cada coche va a tener características distintas, como velocidad, aceleración, etc







❺ Los coches controlados por la CPU no lo dudarán si pueden echársenos encima y estropearnos la carrera ¡Mucho cuidado!
❻ No nos negaré a que los saltos y demás accidentes van a ser muy espectaculares
❼ La única opción multijugador del juego será a dos, con un amigo a pantalla partida.



▶ Compañía: **Midway** (www.midway.com) ▶ Fecha: **Marzo** ▶ Género: **Deportivo**

NBA Hoopz

Asistir a un partido de baloncesto en estos tiempos que corren cada vez resulta más peligroso.

El otro día fui a ver a los Lakers ¡y estuvo a punto de golpearme en la cabeza un balón en llamas!

Los juegos de baloncesto se pueden clasificar en dos tendencias principales. Por un lado estan los simuladores mas serios, y en esto Sega y su «NBA 2K» son los amos de la cancha, y por el otro nos encontramos con títulos que siguen un radical estilo arcade con emocion a raudales y cachondeo al maximo. En esta segunda rama la que manda es Midway, que hace ya unos años revoluciono el genero con la desternillante serie «NBA Jam»

EN LOS PRIMERDS MESES DE VIDA DE DREAMCAST ya tuvimos una aproximacion a este estilo de juego con «NBA Showtime» pero va a ser ahora, con «NBA Hoopz», cuando recuperemos todo el sabor de la mitica saga. Y es que aunque el juego cambie de nombre, nos ofrecera la misma vision alocada de este deporte, y ademas con una adiccion incluso mayor gracias a la gran renovacion que encontraremos en su cuadro de modos de juego

Así, aunque el juego se saldra cuando echemos un partido con varios amigos ahora disfrutaremos en solitario participando en modos tan conocidos como una bombilla, que se trata de encestar desde lugares especificos de la cancha, o al conocido juego del "veintiuno"

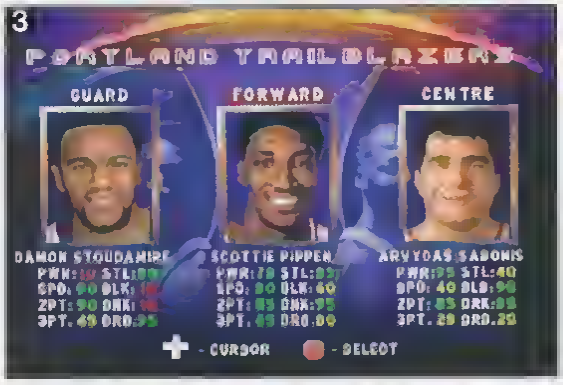


Otra novedad fundamental es que habra hasta seis jugadores sobre la cancha, tres en cada equipo listos para llevar a cabo jugadas dignas de enmarcar. Esto hara que, sin perder calidad grafica ni velocidad, los partidos sean un poco mas tácticos, aunque no llegaran ni de lejos a la seriedad de un simulador clasico

Y una de las ventajas de tener más gente sobre la pista sera que ▶▶



❶ Aunque el juego sea un arcade si nos pasamos tambien pitarán falta personal
❷ Las repeticiones nos haran disfrutar de imagenes como esta. ¡Y no tiene alas!

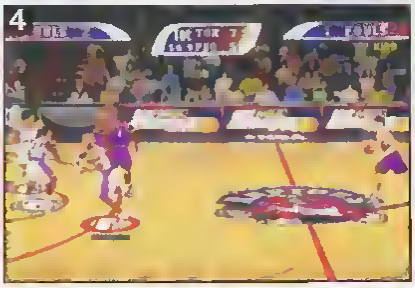


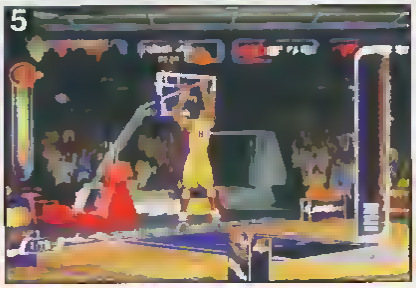
CLAVES

MUCHAS NOVEDADES. Habra tres jugadores por equipo y los novedosos modos de juego harán que nos lo pasemos en grande. Podremos jugar a la "bombilla", al "veintiuno" y hasta entrar en un concurso de triples.

JUGADORES REALES. Las plantillas estarán actualizadas y cada jugador tendra sus propias caracteristicas físicas y técnicas. Así mientras Sabonis será el amo de los rebotes, Vince Cartar hará unos mates increibles.

DIVERSIÓN EN GRUPO. Las partidas multijugador seguirán garantizando emoción a raudales y risas por doquier. Nunca nos dara pereza jugar una partidilla frente a nuestros amiguetes





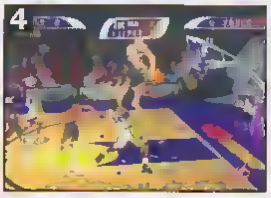


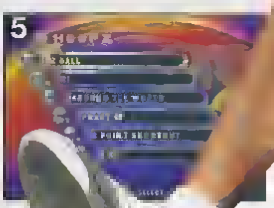
❸ Las plantillas seran reales y cada jugador estará personalizado con su foto y todo
❹ En «NBA Hoopz» nos tendremos que preocupar un poqu to más por la tactica que en su "primo" «NBA Jam»
❺ El coucurso de triples te dara mayor vidilla al juego. Ésta parece que va dentro
❻ Otra opción nueva el veintiuno" ¿Quien no ha jugado alguna vez con sus colegas?

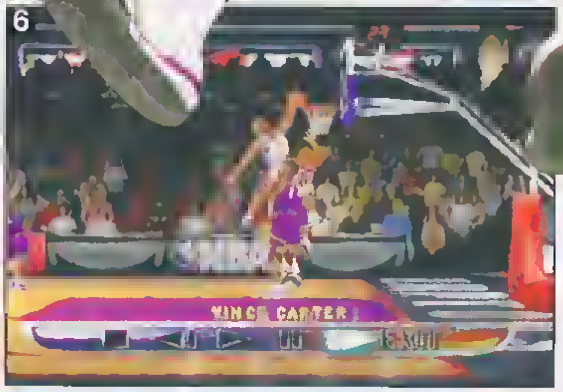


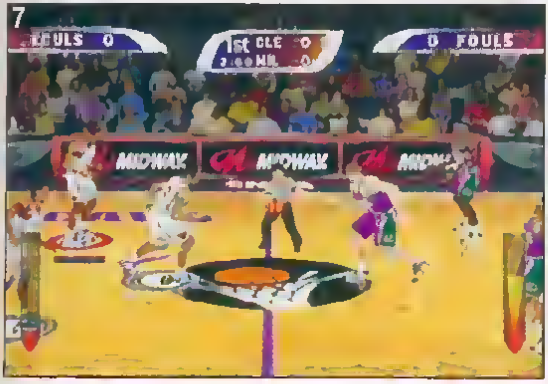
















así podremos ver a más estrellas, porque los jugadores y equipos reales de la liga mas importante del planeta estaran reunidos en este GD, con ganas de montar en tu casa una juerga con el basket como excusa

Ademas, todos mantendran un parecido con su modelo real pero eso si, en plan caricatura con unos cabezones exagerados Y también se apreciaran las diferencias entre los aspectos tecnicos de cada jugador porque mientras algunos haran unos mates para quitar el hipo otros se dedicaran a clavar un triple tras otro

Y MIENTRAS LOS JUGADORES SE DEDICAN A LO SUYO, es decir, al baloncesto de fantasia un "speaker" comentara las jugadas (en ingles claro) para que el partido tenga un ambiente de lo mas electrizante

No faltara el momento frenetico en el que grite "He's on fire!" ya que cada vez que un jugador cuele tres canastas seguidas hara que su muñeca vaya como la seda, dejando los aros con olor a chamusquina

El control continuara siendo de lo más arcade un boton para tirar otro para pasar, el turbo de toda la vida, y otro para hacer unos movimientos (cambiarse el balón de mano, sacar los codos en los rebotes) que hara que los espectadores tomen decenas de fotos con las mejores jugadas

Un último aspecto heredado de la saga «NBA Jam» sera la opcion para que el final de partido sea de lo mas reñido lo que nos obligara a meter ese tiro sobre la bocina del final sin que nos tiemble el pulso

Aficionados al espectáculo de la NBA amantes de los triples certeros y los mates estratosfericos a finales de marzo teneis una cita con «NBA Hoopz» ¡No os la podeis perder! ■

❶ Es el "Penny" Hardaway dispuesto a hacer de las suyas Con mates como este nadie le parará
❷ Éste es el juego de la bombilla. Sin duda pondrá a examen tus muñecas porque será pura precisión
❸ Un tiro sobre la bocina El tiempo de posesión se nos echa encima y no podemos fallar ¡La gloria está al alcance de nuestra mano!
❹ Aqu podemos ver a Sabonis imponiendo su altura Como salte un poco mas alto ve a sacar la cabeza por el techo del pabellón

❺ El menu de modos de juego será lo más innovador de «NBA Hoopz» con un montón de opciones para no aburrirnos nunca
❻ La estrella Vince Carter ganador el ano pasado del concurso de mates no se corta por nada ¡Que traigan un aro nuevo!

❼ El espectaculo esta a punto de empezar Como veis habra tres jugadores por equipo
❽ Nuestro jugador acaba de colar un triple y ahora lo celebra por todo lo elto
❾ ¿Hace falta que os expliquemos que el juego tendran un espiritu muy arcade?

▶ Compañía: **Red Storm** (www.redstorm.com) ▶ Fecha: **Marzo** ▶ Género: **Estrategia/Acción**

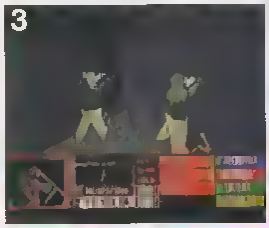
RogueSpear

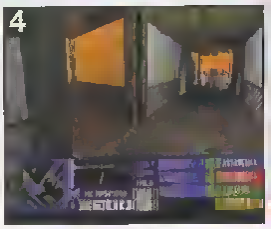
Tanto tiempo dándole vueltas a cómo librarme de la mili, y resulta que tenía la solución en este juego. En un par de misiones aprendes más que yendo de maniobras con el sargento Arensibia.





❶ Las misiones de «Rogue Spear» se van a desarrollar en escenarios diferentes a los que conocimos en «Rainbow Six»
❷ Cuando nos pongamos en el papel de francotirador tendremos que conseguir el disparo perfecto ¿Nos temblara el pulso?
❸ Actuar con el mayor sigilo sera algo imprescindible para poder encontrar a los rehenes y lograr que vuelvan a casa sanos y salvos Estos dos han tenido suerte





❹ Todos los hombres de nuestro equipo esperaran nuestra señal para entrar en accion segun el plan que hayamos ideado
❺ Cuando los terroristas vean que le cosa se ha puesto chunga se entregaran ¡Si es que no hay nadie que puede con nosotros!
❻ Disculpe, ¿me pone una cerveza bien fría? Es que con la tensión que se vive en estas misiones me entran unos calores

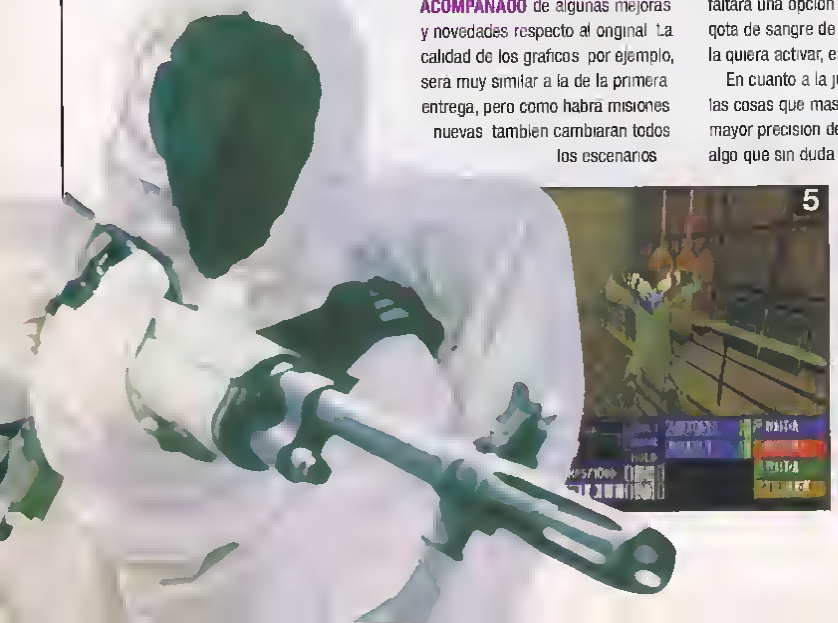
El comando antiterrorista de Tom Clancy vuelve a entrar en accion Despues de su debut en Dreamcast con «Rainbow Six» ahora se anuncia la aparicion de «Roque Spear», la continuación que tanto exito tuvo en PC, con lo que tendremos que salir de nuevo a rescatar rehenes desactivar bombas y demas menesteres ¡Se acabo eso de quedarnos en casa viendo la tele tumbados a la bartola en el sofa!

El concepto del juego va a ser el mismo que ya conocemos se nos asignara una serie de objetivos, y tendremos que ponernos al frente del comando, currandonos" nuestro propio plan de ataque para despues llevarlo a la practica sobre el terreno

ESTE PLANTEAMIENTO ESTARÁ ACOMPAÑAOO de algunas mejoras y novedades respecto al original La calidad de los graficos por ejemplo, sera muy similar a la de la primera entrega, pero como habrá misiones nuevas tambien cambiaran todos los escenarios

La animaciones de los personajes estaran mejoradas, y eso se notara, por ejemplo, en que al dispararle a un enemigo, se llevara las manos al lugar del impacto o caera al suelo retorciéndose como los indios en las pelis de vaqueros malas Eso si no faltará una opción para eliminar toda gota de sangre de la pantalla (quien la quiera activar, es problema suyo)

En cuanto a la jugabilidad una de las cosas que mas "cantará" será la mayor precision de nuestra mirilla algo que sin duda nos vendra bien ▶▶



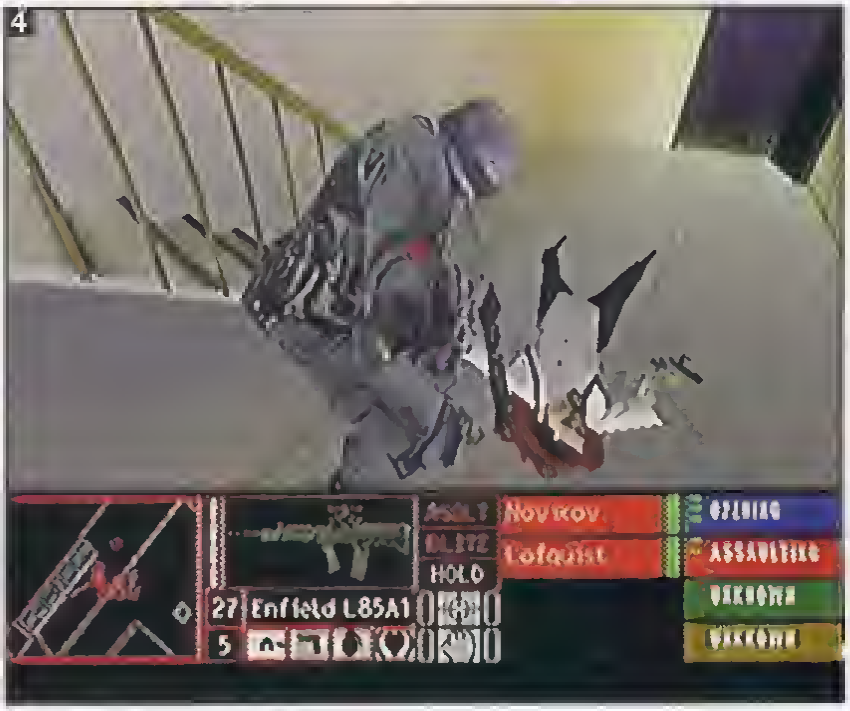


❶ Comienza la misión y hay que correr para situarnos en nuestro punto de origen. Todo tiene que salir según el plan previsto.
❷ Las misiones estarán ambientadas en lugares de lo más variopinto. Si no os lo creéis, fijaos en esta decoración egipcia.
❸ Desde esta pantalla seguiremos con todo detalle los movimientos de cada miembro de nuestro grupo. Nada se dejará al azar.
❹ Las animaciones estarán mejoradas. Eso sí, podremos usar una opción para quitar la sangre y que haya menos violencia.









para no fallar en los momentos clave, un aspecto que en «Rainbow Six» sufría algún que otro patinazo. Además, en esta ocasión también vamos a tener que hacer las veces de francotirador, subiéndonos a los tejados para esperar a que algún objetivo se ponga a nuestro alcance.

Otro de los "deberes" que los programadores van a hacer será simplificar el complicado interfaz de la primera entrega, así que ahora elegiremos las opciones por medio de unas ventanas como las del PC. Con este sistema nos ahorraremos tener que aprendernos multitud de combinaciones con el mando cuando queramos equipar nuestros ítems.

Y YA QUE OS HABLAMOS DEL EQUIPO, tenemos que deciros que otra de las grandes novedades de «Rogue Spear» será que tendremos más armas disponibles para elegir antes de enfrentarnos a cada una de las misiones que nos encomienden.

Para el final hemos dejado otro importante añadido que no aparecía en la primera parte: se trata de un modo multijugador en el que nos podremos enfrentar en combate a nuestros tres mejores enemigos.

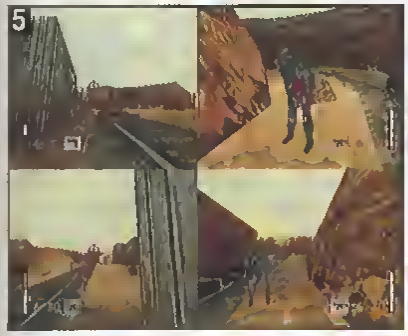
Como veis, en realidad «Rogue Spear» no será un juego nuevo, sino una ampliación de lo que ya vimos hace nada en «Rainbow Six», con nuevas misiones y distintas mejoras "jugables". Lo que sí os podemos asegurar es que si os gustó lo que nos ofrecía el primer juego, ya os podéis preparar para las emociones que os esperan en la continuación. ■

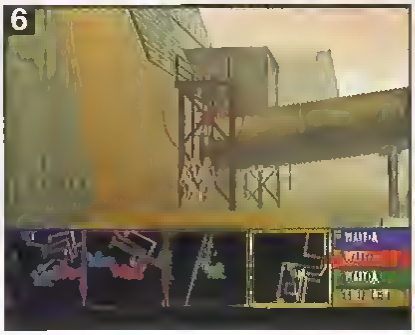
LAS CLAVES

PARECIDO A «RAINBOW SIX». Aunque cambie de nombre, en realidad «Rogue Spear» nos va a ofrecer un planteamiento muy similar al que vimos en «Rainbow Six». Los amantes de la estrategia tendrán aquí un montón de nuevas misiones para disfrutar a tope.

UN NUEVO INTERFAZ. Unas ventanas nos ayudarán a navegar por los menús, con lo que ya no podremos decir que sea un juego especialmente complicado.

LLENO DE MEJORAS. Un modo multijugador más amplio que en el primer juego, mejores animaciones, un montón de escenarios nuevos... ¡No penséis que todo será igual que antes!





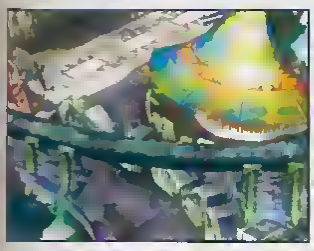


❺ Estos enfrentamientos multijugador serán una de las principales novedades del juego.
❻ Nuestro arsenal será más amplio que en «Rainbow Six». Nos tendremos que habituar a apuntar con esta mirilla telescópica.
❼ La presentación de los objetivos de la misión. ¿Qué tal se os da el inglés?

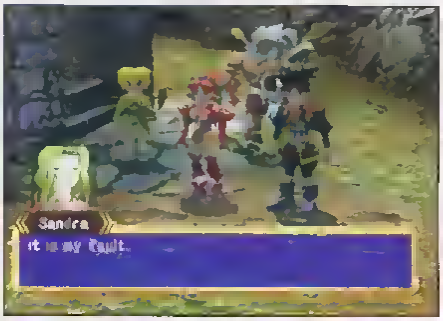

GRANDIA 2

¡«Grandia 2» sale en España! Cuando dejes de dar saltos, corre a apuntarte a un curso de inglés.

VIDEO DEL JUEGO incluido en el GD-Rom







- Tipo de juego: Juego de rol
- Compañía: GAME ARTS www.gamearts.co.jp
- Distribuidora: UBI SOFT www.ubisoft.es
- Visual Memory: 9 bloques
- Internet: No
- Precio: 8.990 ptas
- Edad: Para todos los públicos
- Jugadores: 1
- Idioma: Inglés



Los más viejos de este lugar todavía se acuerdan de las historias que sus abuelos les transmitieron cuando eran niños sobre la lucha entre el bien y el mal que ocurrió hace varios cientos de años.

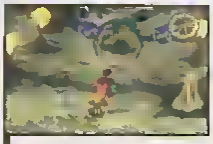
Dicen que Granas, el dios de la Luz, libró un combate a muerte contra Valmar, el malvado dios de la Oscuridad, y que no sin gran esfuerzo, lo pudo destruir. Cuentan también que en el combate la Tierra se rompió y el resultado fue el gigantesco acantilado de Granas, a cuyo fondo nadie se ha atrevido a bajar nunca. Lo que está claro es que, gracias a ese combate, Grandia, nuestro mundo, vive ahora en paz.

PERO EN ESTA LEYENDA DE ANCIANOS encontramos un epílogo oscuro, que solo unos pocos conocen: cuando Granas acabó con Valmar, para evitar su resurrección, lo dividió en varios pedazos (el tipo, desde luego, no se cortó un pelo) y los enterró y selló en distintos templos diseminados por el mundo.

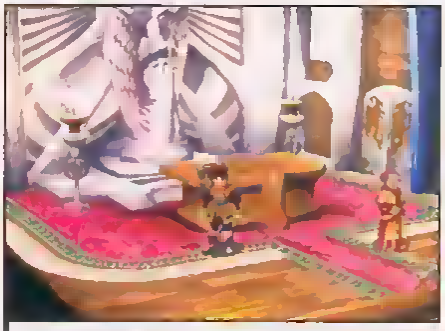
Y, por supuesto, ahora no os contaríamos esto si algo no hubiese ido mal, porque, no se sabe muy bien como, los diferentes trozos en que Valmar quedó dividido han adquirido vida propia y han empezado a causar estragos por todas partes.

En medio de esta historia épica nos encontramos con Ryudo, un tío con genio, mal encarado y acostumbrado a buscarse la vida por estos lugares en compañía de Skye, un amigo charlatán al que se le ve mucha pluma... aunque es normal, ¡porque os hablamos de un halcón!

A nuestro amigo Ryudo le importaría todo esto un comino, si no fuera por dos motivos: primero, porque le han contratado para hacer de guardaespaldas de Elena, una especie de monjita que, sin querer va a verse metida en todo el embrollo. Y en segundo lugar porque los chicos de Game Arts le han convertido en el personaje principal de «Grandia 2». ▶▶



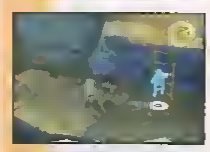
En las zonas de mazmorras podemos ver a los monstruos y decidir atacarlos o escapar como gallinas si no queremos pelear en ese momento.



En este templo dedicado al dios Granas, Ryudo recibe el encargo de cuidar de Elena. ¡En menudo "fregao" se mete sin darse cuenta!

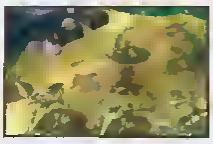
DECIDE TÚ EL PLANO







El poderoso motor gráfico de "Grandia 2" permite rotar la cámara con gran suavidad en casi todos los lugares, excepto dentro de las casas. Esto hace que sea muy sencillo seguir la acción y fijarnos en todos los detalles utilizando los diferentes ángulos.











La enigmática Millenia es el otro yo de la dulce Elena, y le "tira los tejos" a Ryudo

▶▶ un estupendo juego de rol que ha protagonizado la mayor alegría que nos hemos llevado últimamente.

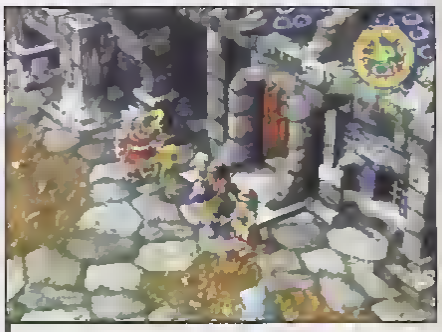
Y es que todos los que tenemos una Dreamcast y somos aficionados al rol estamos de enhorabuena porque como os dijimos en el número pasado, Ubi Soft había dicho que no pensaba traer el juego a España.

Sin embargo, finalmente hemos tenido un final feliz, y además el género por fin está recibiendo el empujón que todos esperábamos desde hace muchos meses. primero vino «Phantasy Star Online», ahora nos llega este «Grandia 2» y en muy pocas semanas tendremos también «Skies of Arcadia». ¿Alguien mejora esta oferta? ¡Imposible!

PERO VAYAMOS PASO A PASO, y centrémonos en el juego de Game Arts del que os decimos desde ya que es uno de los mejores RPG que recordamos, con referencias a muchos otros títulos.

Su corte clásico recuerda a juegos de los 16 bits como «Chrono Trigger», o la serie «Shinning Force», sin olvidar a «Suikoden» o al «Grandia» original, que salió en su día en Saturn. La calidad gráfica y la profundidad de carácter de sus personajes, por su parte, no le envidia nada a juegos más modernos, como los «Zelda», o la saga «Final Fantasy». Vamos, que como veis estamos ante una joya del género, de la que es casi imposible sustraerse cuando la ponemos a girar dentro de nuestra Dreamcast.

La principal sombra en su llegada es que ha venido en perfecto inglés, un problema para cualquier "dreamer" español que no esté versado en la lengua de la pérfida Albión. Y es que tenemos ▶▶

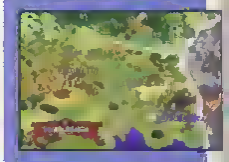


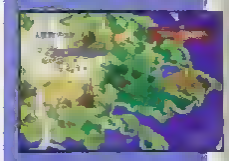
No es nuevo en el género, pero sí que es poco habitual que aparezcan siempre en pantalla todos los miembros del equipo con que viajamos



Otra guinda de este dulce pastel: los impagables efectos de luz de las hogueras

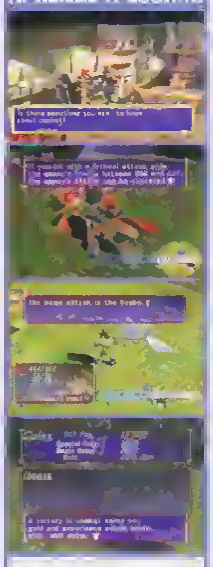
GUÍA DEL VIAJERO





Una de las primeras cosas que necesita un viajero es una guía, un país con un buen mapa. En Grandia 2 no nos va a faltar [illegible] muy completa, con todos [illegible]

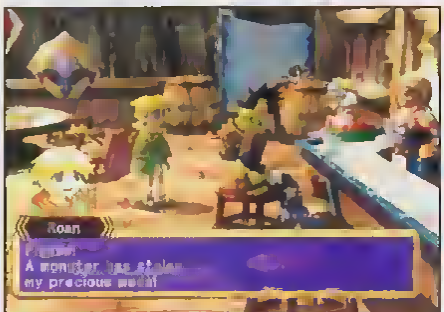
APRENDE A LUCHAR



No nos faltan tutoriales para que los más novatos aprendan a controlar el estupendo, pero extenso, interfaz del juego. Son claros y están bien explicados sobre "el terreno". Nunca viene mal darles un repaso, sobre todo en lo referido a combates

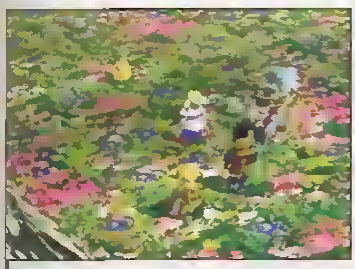






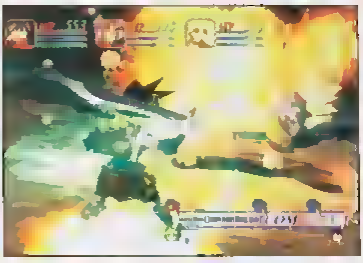
Roan es un muchacho que se une al grupo de Ryudo al principio de la aventura. Y todo lo que tiene de pequeñajo, lo tiene de valiente





La profusión de detalles en todas las texturas no han dejado de sorprendernos







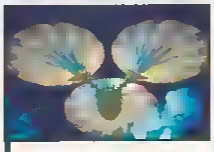


Un ingrediente comun a todos los juegos de rol son las tiendas y las posadas. En las primeras podemos comprar montones de objetos de lo mas utiles para las batallas: armas, ciertos conjuros mágicos, etc. Y en las posadas, siempre podremos detenernos para recuperarnos, así como para salvar nuestra partida

▶▶ que dejaros claro que estamos ante un juego con tal cantidad de dialogos, que requiere unos conocimientos de ingles intermedios como mínimo. No es ni siquiera un caso similar a «Shenmue», que estaba en ingles pero en un nivel básico. «Grandia 2» requiere que conozcamos mas a fondo el idioma si de verdad queremos enteramos de las cosas que ocurren (de cualquier forma, ya estamos preparando una guia para el proximo numero)

EL ARGUMENTO QUE OS HEMOS CONTADO es solido e interesante, si bien al poco tiempo de partida nos vamos dando cuenta de que su desarrollo es un tanto lineal.

Basicamente, podriamos resumirlo en algo así como "viaja a una poblacion que tiene un problema, busca su solucion y, je, je, solucionalo majete, enfrentandote a un

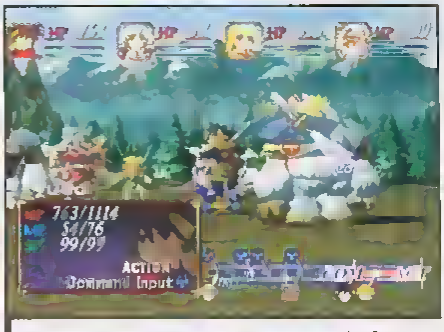


El juego está plagado de escenas de video que dan continuidad a la accion.

enemigo que está poseido por alguna de las partes del malvado dios Valmar"

Vale, no es que sea una trama antologica, pero si os aseguramos que resulta lo suficientemente interesante como para que nadie llegue a aburrirse o acabe dejando la aventura a medias.

Volviendo a los personajes principales, ya os hablamos de Ryudo, Skye y Elena, el trio protagonista, y tambien vamos a conocer a Millenia (el "alter ego" de Elena, su parte mala, aunque mucho más divertida y cachonda), al joven Roan, al guerrero Mareg, a la sacerdotisa

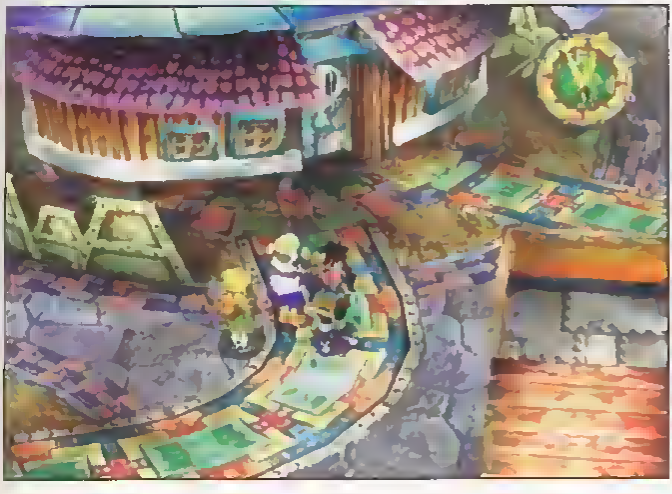


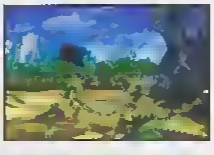
Un combate contra cuatro Yetis en las montanas nevadas. Son muy grandotes, pero si sabemos luchar, no nos duraran ni un telediario

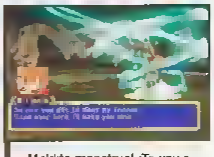
Selene, y a muchos más. Todos, como en las buenas novelas, tienen un caracter bien definido, y llegamos a conocerlos muy a fondo.

Y aunque Ryudo sea el personaje que controlamos, al principio, pronto se nos unen otros hasta formar un equipo de cuatro como en los mejores juegos de rol.

Tecnicamente, la primera gran baza de «Grandia 2» es su estupendo motor grafico, probablemente el mejor que hayamos visto en un juego de este tipo, que explota ▶▶







¡Maldito monstruo! ¡Te voy a poner unas veles negras, que vas a flipardo en colores!

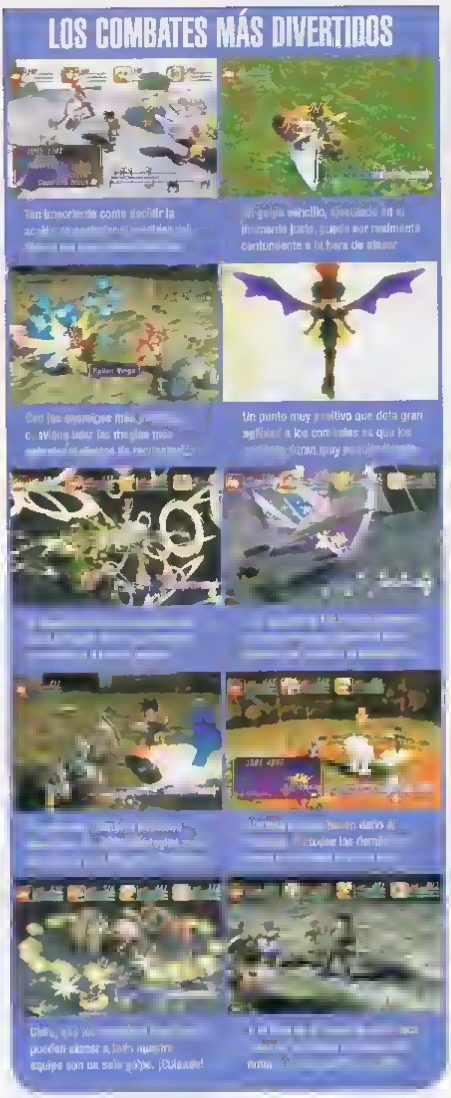
CHARLAS DE LO MÁS FILOSÓFICAS

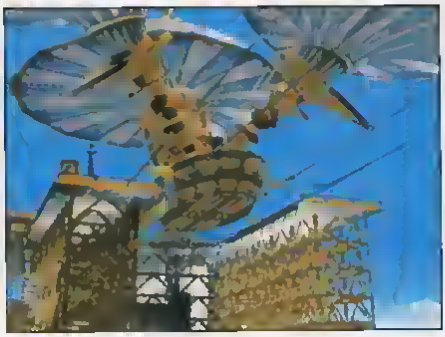




Una hoguera, o una buena mesa llena de manjares, pueden ser un estupendo punto de partida para una interesante charla entre amigos. Os avisamos que para entender los diálogos de «Grandia 2» es necesario tener un alto nivel de inglés.

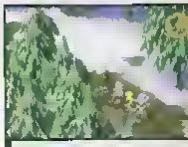
LOS COMBATES MÁS DIVERTIDOS







Estos extraños lugares en plena mazmorra son los sellos rotos del malvado Valmar



Las montañas nevadas a las que hemos venido a parar están repletas de peligros

En la Revista Oficial Dreamcast queremos saber qué os parece a vosotros «Grandia 2» y por eso, en próximos números nos meteremos a fondo en el juego a "Punto Crítico", un nuevo apartado con el que queremos dar voz a todos los lectores. Así que ya sabéis, mandad vuestras opiniones a todos los demás.

▶▶ a fondo las posibilidades de nuestra consola con una facilidad deslumbrante

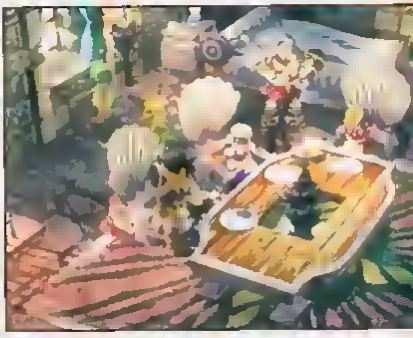
En nuestro recorrido por «Grandia 2» conocemos un vasto, luminoso y detallado mundo en 3D. La acción se sigue desde una perspectiva aérea, pero gozamos de total libertad para rotar la cámara hacia cualquier lado. De esta manera, siempre es posible seleccionar el ángulo más favorecedor. A estos movimientos de cámara se le unen constantes zooms automáticos que, como os hemos dicho, suceden con una suavidad delirante.

Los escenarios, ya sea en las ciudades, dentro de las casas, o incluso en las zonas de mazmorras, son muy profusos en detalles de todo tipo, juegos de luces y otros efectos. Vamos, que nos entran ganas de no pestañear ni una sola vez.

Y además, todo nos llega en compañía de una banda sonora llena de magníficos temas bien acompasados con la acción, así que es muy conveniente jugar con las orejas recién lavaditas.

PARA EL FINAL HEMOS DEJADO el mayor acierto de «Grandia 2», capaz de hacer por sí solo que merezca la pena echar una partida: os hablamos de su novedoso sistema de combate, el más perfecto que se puede ver hoy por hoy en el género.

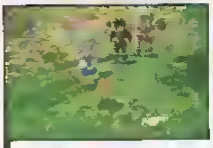
Un primer acierto es que los encuentros con nuestros enemigos no son como ▶▶



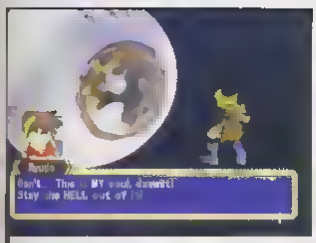




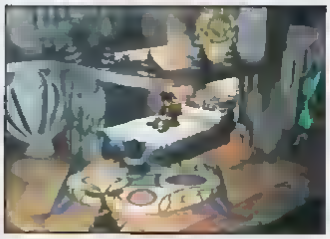
Selene es una Suma Sacerdotisa del dios de la luz, Granas. Y ha llegado al poblado para solucionar su maléfico... ¡aunque sea a tortas!

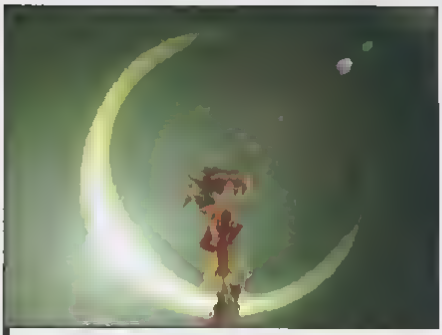


Esta niña con el pelo verde conoce muchos más secretos de los que podría parecer...



No sé pero tengo la sensación de que alguien me vigila.

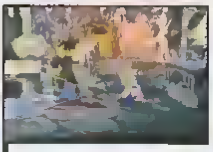




La espectacularidad de algunos momentos sobre todo en los combates demuestra el poderío de Dreamcast en toda su gloria



Otro detalle de las texturas, por ejemplo en esta pared



Venga Elena, estate tranquila Verás como todo se arregla.



PERSONAJES CON MUCHO CARÁCTER











Otra parte del protagonismo recae en «Grandia 2» reside en la sugerente personalidad de los personajes con los que nos vamos encontrando. Y a la larga de las muchas y a menudo divertidas charlas entre ellos, llegamos a cogerles cariño.

▶▶ sucede en muchos otros RPG, aleatorios aquí vemos a los enemigos dentro de las mazmorras, y decidimos si los atacamos por sorpresa, abalanzándonos sobre ellos o los evitamos huyendo. Eso sí, participar en combates es necesario si queremos hacer crecer las habilidades de los miembros de nuestro grupo.

Y METIÉNDONOS YA EN HARINA, es decir en los combates el juego propone un sistema que combina los comandos por turnos con la lucha casi en tiempo real.

Tanto nuestros personajes como los enemigos pueden moverse libremente por la amplia zona de batalla. En el ángulo inferior derecho de la pantalla, hay un contador que mide el tiempo de cada uno de los personajes desde que recibe las órdenes hasta que las ejecuta. Así que el sistema nos obliga a estar primero atentos al contador después a dónde está el personaje, y por último a lo que hace el enemigo al que tenemos pensado atacar.

Puede parecer un poco complicado al principio pero una vez que nos hacemos al sistema se convierte en lo más divertido del juego, ya que hace que tengamos una participación más activa de la que suele ser habitual en la mayoría de los RPG.

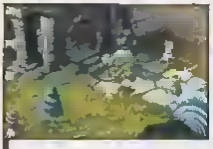
Por supuesto, tenemos a nuestra disposición distintos golpes, múltiples objetos y un montón de magias que provocan unos efectos de luz espectaculares. Y todo ello, hasta las magias más potentes, se resuelve en un tiempo muy corto, de forma que los combates consiguen un ritmo alucinante, muy intenso, y nada aburrido.

En fin, que dado el interés de los combates, no solo no hacemos nada por evitarlos, sino que los buscamos como cualquier macarra de barrio. ¡Monstruos a mí! ¡Que me los como con patatas!

Sólo resta dar las gracias a Game Arts por regalarnos esta joya del género, y a Ubi soft por traerla finalmente a España. Y los que no hablen inglés, que se apunten a un un curso intensivo, porque «Grandia 2» es un juegazo de los que hacen época. ■



Qué mala espina de este extraño lugar en el que nos encontramos ¡Chicos no os separéis de mí y andad con los ojos bien abiertos



Tengo el presentimiento de que algo especial sucede en torno a esta casa tan bonita...

▲ Aquí empieza [illegible] y siguiendo mismo gráfico. Tiene [illegible] de los sistemas de combates [illegible] divertido que hemos jugado [illegible] [illegible] [illegible]


F1 RACING
CHAMPIONSHIP
BUZZIN
HORNETS
8
Jordan
BRIDGESTONE

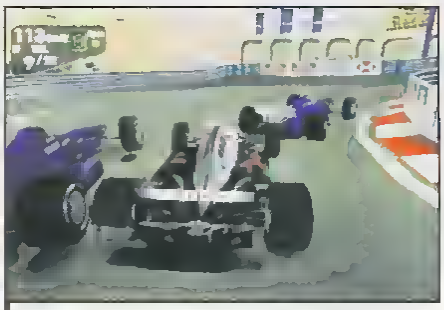
¿Has soñado alguna vez con **ser piloto de Fórmula 1?** Pues este simulador es la primera prueba de tu carrera.



Los monoplazas están modelados con un gran nivel de detalle y como podéis ver en la imagen, la textura del asfalto es espléndida.



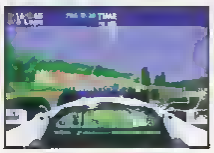
Realizar buenas apuradas de frenada a la entrada de las curvas resulta fundamental para adelantar y ganar puestos en carrera.



En las curvas estrechas debemos tener especial cuidado de no chocar contra otros coches ¡Vaya atasco que se está formando en ésta!

- Tipo de juego: **Velocidad**
- Compañía: **VIDEO SYSTEM** www.dreamsquare.co.jp
- Distribuidor: **UBI SOFT** www.ubisoft.es
- Visual Memory: **4 bloques**
- Internet: **No**
- Precio: **8.990 ptas**
- Edad: **Para todos los públicos**
- Jugadores: **1 o 2**
- Idioma: **Textos en castellano**





Ubi Soft y Video System, avalados por su experiencia en la creación de juegos de carreras (los primeros con la serie «Monaco GP», y los segundos con «F1 World Grand Prix»), han unido sus fuerzas para permitirnos conducir en Dreamcast el simulador de fórmula 1 definitivo.

Con un aspecto muy parecido al de «Monaco GP2», pero superándolo a todos los niveles, «F1 Racing Championship» nos brinda la oportunidad de ponernos al volante de un bólido de competición con un nivel de realismo pocas veces visto

DE ENTRADA, EL JUEGO INCLUYE todos los datos reales de la temporada 99, y nos ofrece dos estilos de juego principales claramente diferenciados: arcade y simulación. El modo arcade es ideal para principiantes y para los impacientes que quieren disputar carreras rápidamente y sin necesidad de detenerse en infinidad de pantallas de configuración. Escogemos escudería, piloto, circuito y a tirar millas, bien sea una carrera aislada, un campeonato o una prueba cronometrada. En este modo el comportamiento del coche está muy simplificado y no sufre ninguna avería, con lo que mantenerlo dentro de la pista no es muy complicado y las carreras resultan muy divertidas. Sin embargo, el verdadero atractivo del juego está en el modo simulación, que resulta uno de los retos más difíciles del garaje de Dreamcast (con el permiso de «F355 Challenge», claro).

Afortunadamente, todos los aspectos que influyen en la simulación se pueden configurar, para adaptarla a nuestra habilidad. Podemos definir qué reglas regirán las carreras (número de vueltas en los entrenamientos libres y oficiales, penalización por ▶▶



Todos los circuitos están construidos siguiendo el trazado de los reales



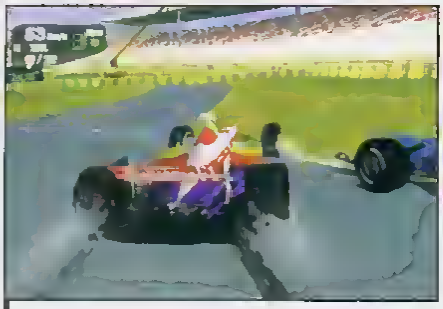
Esta vista es bastante realista y por su visibilidad, bastante más jugable que la del interior de cabina





¿Alguien me reta?

La opción para dos jugadores a pantalla partida nos permite correr contra un amigo en cualquier circuito y resulta de lo más divertido, además de ser una estupenda manera de demostrarle a nuestro colega el nivel de pilotaje que hemos adquirido en el modo simulación



Cualquier exceso con el pedal del acelerador lo pagamos caro. Los trompos serán lo más común hasta que mejoremos nuestro pilotaje



Las repeticiones nos ofrecen encuadres y perspectivas como los que vemos en las retransmisiones en televisión

¡LLAMAD AL MECÁNICO!





En el menú de mutación podemos definir los posibles daños que nuestro monoplaza sufrirá en carrera. Si los activamos todos veremos como los vehículos van perdiendo piezas con un realismo total y claro, luego nos toca hacer una visita a los boxes para intentar reparar los daños



La primera vuelta, con todos los coches juntos, es la más peliaguda de toda la carrera





▶▶ salida anticipada...), las averías (fallos en el sistema electrónico, fugas de aceite, y agua, rotura del motor...), así como la pericia de los pilotos controlados por la máquina y las ayudas a la conducción, como el ABS o el antideslizamiento. Y por supuesto también debemos pasar un buen tiempo en boxes hasta dar con la mejor configuración de nuestro bólido para cada carrera.

Después, el desarrollo de la competición en este modo es completamente realista: tenemos dos sesiones de entrenamientos libres, otra de calificación, más tarde el "warm-up" o calentamiento, y por último la carrera en sí, en la que nos conviene partir en una buena posición de parrilla si queremos aspirar a llegar los primeros, igual que ocurre en la realidad.

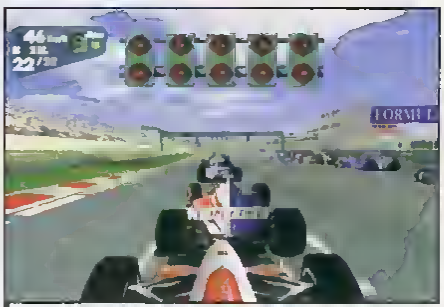
SI NOS ATREVEMOS CON TODAS las opciones en el máximo nivel de realismo, la dificultad resulta extrema. El coche patina al mínimo exceso con el acelerador, pisar la hierba o la arena, aunque sólo sea con medio neumático, nos hace perder velocidad y estabilidad de forma alarmante; pasarnos en una frenada seguramente provocará que nuestro coche acabe empotrado contra una valla, y si logramos volver a la pista, encontramos serias dificultades para controlar nuestro coche hasta que los neumáticos se ven libres de suciedad. Y todo esto, por no hablaros de que al mínimo contacto con un obstáculo u otro coche, nos quedamos sin un alerón o reventamos una rueda, y nos toca hacer una parada en los boxes si logramos llegar en estas condiciones. ¡Hay que ver cuánto sufren los pilotos! ▶▶



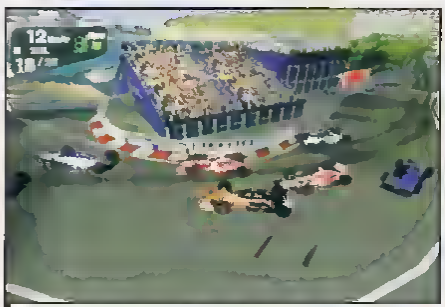
PASADOS POR AGUA

Durante el transcurso de un gran premio las condiciones atmosféricas pueden variar, y cambiar repentinamente. La lluvia, la pista se vuelve casi impracticable. En semejante escenario de forma más que cuidadosa que de costumbre, y debemos optar [illegible]





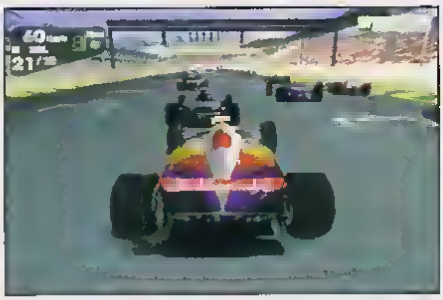
En la salida no hay que adelantarse en plan "stilo" porque nos pueden penalizar, y además corremos el riesgo de chocar con otros coches

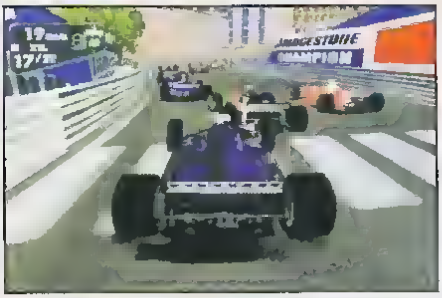


El circuito de Mónaco nos ofrece vistas de carrera tan espectaculares como esta, en una de las conocidas curvas del puerto deportivo



¿Os habeis fijado en el tamaño que dan estos bólidos en la pantalla? ¡Son enormes!





LA AUTOESCUELA







El modo entrenamiento, a través de diferentes sistemas de señalización nos sirve para aprender el trazado, las zonas de frenada y en definitiva los secretos de cada uno de los circuitos del juego





▶▶ Con un panorama así os haréis una idea de que ganar una simple carrerita en este modo simulacion es una hazaña solo al alcance de unos pocos virtuosos del pad, y en cualquier caso despues de muchas horas de entrenamiento y de un exhaustivo conocimiento de los circuitos. En fin, reflejar con este realismo uno de los deportes mas exigentes del mundo tiene un precio.

PASANDO A DETALLES MÁS TÉCNICOS, «F1 Racing Championship» nos ofrece un nivel correcto en todos sus apartados, nos regala un buen modelado de los bolidos, aunque con brillos un poco exagerados en sus carrocerías, los circuitos estan muy bien construidos, y las condiciones climáticas varian aleatoriamente. Como la sensacion de velocidad es buena en cualquiera de las vistas disponibles, y los coches muestran un tamaño enorme en las tomas mas cercanas, el nivel general del juego es de notable alto.

El sonido también cumple dignamente con su función, y no hay que pasar por alto la participacion estelar del grupo "Garbage" en la intro.

En resumidas cuentas, lo que nos ofrece el juego de Ubi Soft es la simulacion mas rigurosa. Si os atraen las emociones fuertes y la maxima dificultad, seguro que os encantara participar en un campeonato como el mundial de verdad. Pero si no es así, y pese a que el modo arcade es mucho mas asequible y divertido, quiza será mejor que os decanteis por «F1 World Grand Prix 2» que es menos exigente. ■

EN LOS BOXES



Los posibles reglajes que podemos configurar en nuestro bolido estén acorde con el nivel de realismo en el resto de apartados del juego



Podemos ajustar las relaciones de cambio, la dureza y el reparto de la suspension, la altura de los alerones... ¡Todo parece de verdad!

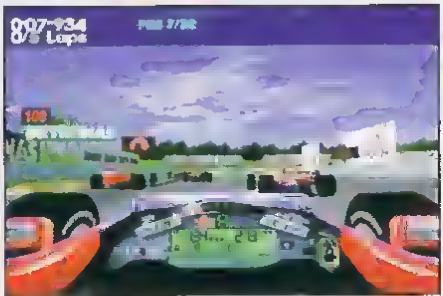




¿Cuantas veces habeis visto este imagen en la tele? Pues ahora podeis ser vosotros los conductores de este bólido

DATOS REALES, PERO NO ACTUALES





La vista interior es la mas realista de todas, pero la conduccion se ve dificultada por un campo de vision reducido, y la hace poco jugable.

Valoración

8


SONIC
SHUFFLE

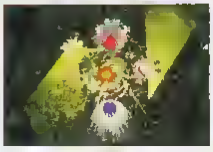
Lo siento Sonic, pero esta partida la voy a ganar yo. **¡Me pasé toda la carrera jugando al mus!**

VIDEO DEL JUEGO incluido en el GD-Rom









- Tipo de juego: **Juego de tablero**
- Compañía: **HUDSON SOFT** www.hudson.co.jp
- Distribuidora: **SEGA** www.dreamcast-europe.com
- Visual Memory: **4 bloques**
- Internet: **No**
- Precio: **8.990 ptas**
- Edad: **Para todos los públicos**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Textos en Castellano**

Sonic acaba de cumplir diez años, y en este tiempo no ha parado ni un segundo de saltar y correr en los juegos de plataformas más locos que se han podido ver en el universo consolero. ¡Que gran mascota se echó Sega!

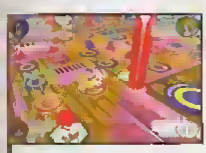
Nuestro amigo azul es el puercoespín mas famoso de la historia (con permiso de Espinete claro), famoso por ser valiente, veloz y "mas chulo que un ocho". Tanto que ahora el tío ha hecho un curso rapido de 'croupier", y tras 50 horas de practicas en el Casino de Montecarlo, ha aprendido a barajar las cartas con la destreza de un jugador profesional de poker.

PARA QUE DEMUESTRE SU NUEVA HABILIDAD, en Hudson Soft han puesto a su disposición cinco tableros de juego, y como resultado llega ahora «Sonic Shuffle», el primer "party-game" que hay en Dreamcast. Y es que Sonic no podía ser menos que Crash Bandicoot o que el gran Mario, que ya han tenido juegos de este género en sus respectivas consolas.

Sus ingredientes son de sobra conocidos: coloridos tableros donde se enfrentan cuatro jugadores, muchas sorpresas y un buen monton de minijuegos en los que hay que poner a prueba la habilidad cada dos por tres.

En realidad no es el juego más original de Dreamcast, pero tiene ingredientes que lo llenan del "espíritu Sonic", capaces a priori, de hacer de él un juego espectacular.

En cada partida participan cuatro colegas de la pandilla de Sonic (los elegimos entre ocho) ya sea en el modo historia o en el modo versus. Lo dos se desarrollan sobre los mismos tableros, pero ▶▶



Visualmente estamos ante un juego enormemente atractivo, brillante y lleno de colorido



Los multiples minijuegos nos ponen en las situaciones mas extrañas. En este, por ejemplo, gana el jugador que mas tiempo aguante debajo de una cesta de la que esta a punto de caer un regalito... ¡explosivo!

MUUUCHAS BATALLAS







Más de las que habrían sido deseables, desde luego, porque se solventan de una forma demasiado sencilla: el enemigo tiene una carta con un número y nosotros lo unico que podemos hacer es sacar una con el número mayor



Las casillas predominantes son las "de anillo". Pueden ser azules (ganamos anillos) o rojas (los perdemos). El numero de anillos depende de muchas circunstancias y al final del juego puntua el que mas anillos tenga.



OCHO EN LA PANDILLA



...Aki... ...ales ...ve... ...ntros ...sobre monstruos de la pinta de Sonic Big, Chao, el robot E-102 e incluso el famoso Super Sonic. Cada personaje tiene de un movimiento y un ataque especial

▶▶ tienen reglas diferentes, y ademas el modo historia nos descubre un sencillote guion que explica que hacen nuestros amigos entre tanto tablero hay un "malo", el cascarrabias Void al que le ha dado por destrozar un cristal magico. ¿y a que no se os ocurre a quién le toca encontrar los pedacitos?

«Sonic Shuffle» tiene el estupendo aspecto grafico de «Jet Set Radio», con unos personajes en 2D, pero con volumen gracias a los juegos de sombras, que ademas vienen muy bien animados. En lo visual el juego es muy atractivo. Realmente bonito.

A esto se le unen otras virtudes como la variedad de minijuegos y pruebas de un solo jugador, un sonido agradable y los subtitulos en castellano de los dialogos.

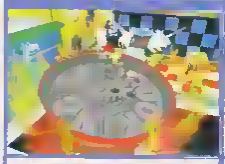
Los tableros nos trasladan a lugares que ya recorrimos en «Sonic Adventure» (Costa Esmeralda, el Firebird...) y tienen unas casillas de color en las que podemos ganar o perder anillos, otras de batallas contra monstruos, y unas mas con minijuegos.

PERO AQUÍ LLEGA EL QUE CREEMOS que es el principal fallo del juego: si hacemos un repaso de todas las casillas, vemos que hay muy pocas con minijuegos (que enfrentan a los cuatro jugadores y son la verdadera juerga de cualquier "party" que se precie), mientras que por el contrario hay muchas de batallas. Estas tienen una mecánica tan simple como sacar una carta mayor que el monstruo de turno, y se hacen aburridas por sosas y por demasiado frecuentes.

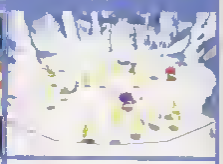
Ademas el numero de casillas que avanzamos no ▶▶

40 MINIJUEGOS Y 31 PRUEBAS INDIVIDUALES

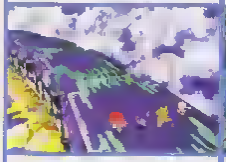
Estas son las cifras de los juegos. Algunos son individuales y el resto multijugador (todos contra todos, en equipos de dos, o tres contra uno). Los que enfrentan directamente a todos los hombres son muy divertidos y bastante peliculeros, pero es una pena que los ...ugadores en el juego del que disfrutan



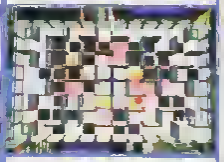
Sonic tiene que freir a los otros tres para lograr que pierdan sus anillos



¡Se ha montado una guerra de bolas de nieve entre los cuatro personajes!



Un paseo en tren. Bueno, sobre el tren mejor dicho. Gana el que mas resista.



En esta ocasión gana el que encuentre antes la puerta de salida del laberinto



Aquí jugamos en parejas recogiendo oro de una mina. ¡Para hacer anillos!



Venga, todos a por Tails, que es un gruñon dispuesto a pisotearnos



Una sencilla prueba individual en la que Amy tiene tres opciones a elegir



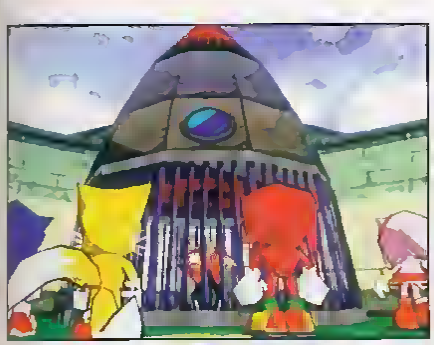
En esta otra, el "pesao" de Robotnik ha robado los anillos de Knuckles



Ya está el pesado de Robotnik molestando a Amy. ¡Habra que enseñarle buenos modales!









ESTOS TABLEROS ME SUENAN DE ALGO



Pues claro que nos suenan. Los tres primeros tableros están localizados en lugares que ya hemos recorrido en «Sonic Adventure». ¿Acaso no os suenan nombres como "Emerald Coast" "Fire Bird" o "Nature Zone" (la selva)? Los otros dos son "Pilot Train" y "Fourth Dimension Space", ¡Quién sabe si serán escenarios de la próxima aventura del erizo azul!

ROBOTNIK SIGUE HACIENDO DE LAS SUYAS









Este villano chapucero que lleva diez años intentando pasar los pies a Sonic, al muy ilusa sale también en el juego intentando hacer le puente a los jugadores cuando le viene en gana Por suerte sus planes no siempre le salen bien

▶▶ se determina tirando los dados, sino con unas cartas numeradas y aunque esto podría suponer un toque de originalidad hace que se pierda el puntillo de gracia que el azar siempre aporta en los juegos de este tipo

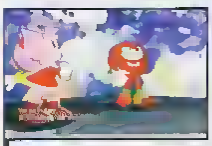
Pero todo se llegaría a perdonar si «Sonic Shuffle» demostrara la agilidad que siempre han derrochado los juegos del puercoespín Sin embargo, nos llena de pena tener que deciros que este es uno de los juegos menos dinámicos para Dreamcast a causa de los tiempos de carga que "amenizan" las partidas No es que sean muy largos, ¡pero hay uno cada vez que alguien mueve casilla! Esto supone tantos minutos de espera que hasta el más paciente sufrirá un ataque de "modorritis" hasta que vuelva a ser su turno

Y AUNQUE PODEMOS PROBARLO SOLOS, «Sonic Shuffle» es sobre todo un juego para pasarnoslo bien en compañía de tres amigos, como todo "party" que se precie (lamentablemente, no incluye una opción para jugar online como se había comentado al principio) Pero con tanto tiempo de carga y con tan pocas ocasiones de enfrentarnos directamente a nuestros rivales, las partidas carecen del ritmo necesario

En fin, que es una pena que un juego tan esperado, tan vistoso y con tan buenos propósitos, nos haya dejado así de decepcionados Nos hubiera gustado poder daros otra opinión, pero es que tiene un fallo imperdonable siendo un juego de tablero su desarrollo es aburrido

Esperamos que solo sea un traspiés, y que Sonic sea capaz de sacarse la espina con «Sonic Adventure 2», su próxima cita con todos los jugones de Dreamcast ■





Las voces del modo historia no están dobladas pero sí que hay subtítulos en castellano

▲ Afortunadamente, el juego realmente chula. Y los minijuegos multijugador son sencillos y bastante divertidos

▼ Aquí [illegible] Ahí [illegible] personajes y numerosos [illegible] una pinta, una pinta [illegible] no es [illegible]

Valoración

5

DUCATI WORLD

Acclaim ha intentado repetir con las motos Ducati el éxito de «Ferrari 355», **pero se les ha gripado el motor.**

- Tipo de juego: Velocidad
- Compañía: Acclaim
  www.acclaim.com
- Distribuidor: Acclaim
  www.acclaim.com
- Visual Memory: 8 bloques
- Internet: No
- Precio: 8.990 ptas
- Edad: Para todos los públicos
- Jugadores: 1 ó 2
- Idioma: Inglés



¡Cheva!, que pierdes la moto! Eso le ocurre por no ponerte el cinturón de seguridad.

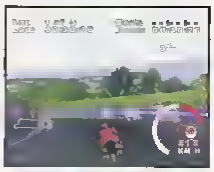
Los moteros no han tenido mucha suerte con Dreamcast. Hasta ahora solo «Suzuki Alstare» les permitía emular a Alex Criville y compañía así que es de suponer que estaran esperando ansiosos la llegada de «Ducati World».

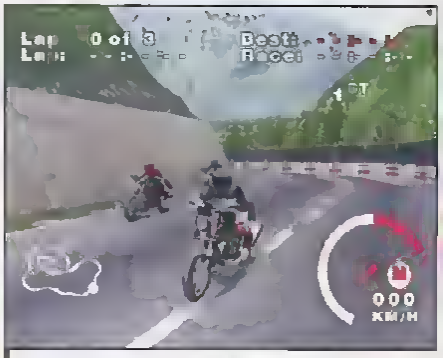
Por su nombre habreis deducido ya que el juego se centra esencialmente en la marca Ducati y es que este título al igual que ocurría con «F355 Challenge» está dedicado en exclusiva a la legendaria marca de motos

EL PLANTEAMIENTO DE «DUCATI WORLD» sigue la estela de simuladores como «Sega GT» es decir, que nos obliga a ir consiguiendo los diferentes carnets para poder conducir motos cada vez mejores. Una vez que conseguimos el más básico ya nos podemos comprar la



Los movimientos del piloto son lo más realista del juego





En este caso, las motos no son último modelo. Tendremos que ganar unas cuantas carreras más para comprarnos una más potente

primera, que lógicamente no es nada del otro mundo pero según vamos ganando carreras, podemos mejorarla con accesorios mecánicos o directamente comprarnos otra con mayor rendimiento.

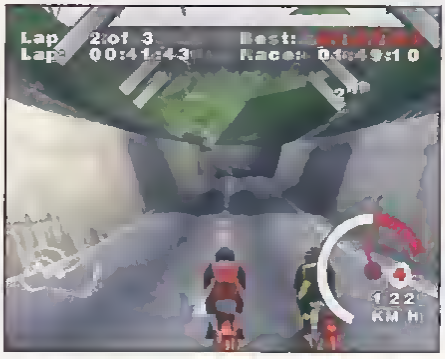
Las motos se dividen por épocas así que podemos probar desde las que llevaba nuestro abuelo... hasta las llamadas Monsters, que son lo más puntero de la marca. Además también podemos comprarnos nuevos cascos y monos para fardar cuando pasemos con la moto por delante de unas "pibitas".

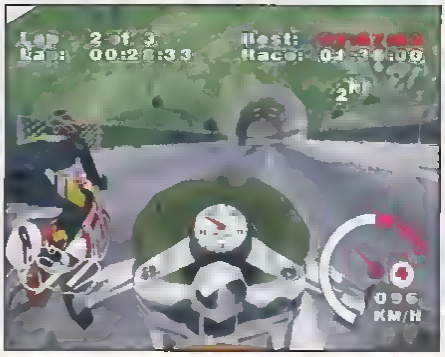
Como podéis comprobar, el planteamiento no resulta revolucionario ni novedoso pero es sin duda alguna la ▶▶

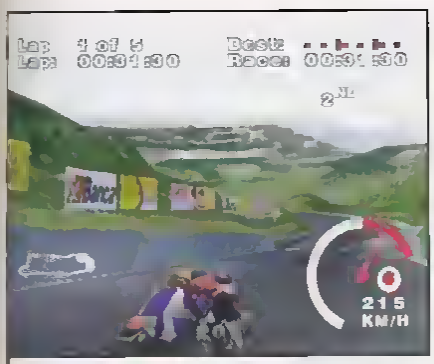
DUELO MOTERO



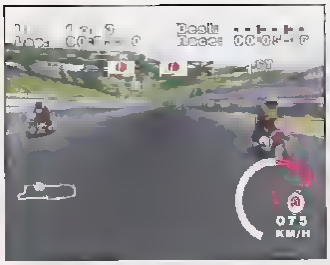
El modo a dos jugadores nos da la opción de poder disfrutar de unas carreras entretenidas y con algo más de emoción que las del modo "Ducati Life". Aquí por lo menos nuestro rival sí que ofrece alguna resistencia, así que los piques están asegurados.

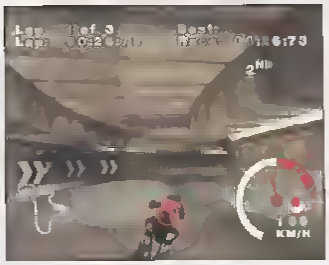






Nuestro rivales no oponen ninguna resistencia cuando intentamos adelantarlos. Como no nos crucemos nosotros la emocion es mínima







LAS TRES VISTAS



El juego nos da la posibilidad de escoger tres cámaras distintas. La más socorrida es la que sitúa la cámara detrás del motorista mientras que las otras dos son interiores con la diferencia de que en una se ve el manillar y en la otra no. A nosotros nos gusta la del manillar ya que le imprime realismo a la carrera y además se gana un poco de sensación de velocidad

mejor forma de hacernos creer que somos pilotos de carreras como los reales

Sin embargo, a partir de aquí aparecen los problemas de «Ducati World» en sus escuetos menus destaca el modo "Ducati Life", que es el modo historia del que os hemos estado hablando

Cuando por fin tomamos la salida en una carrera, nos sorprende un control irreal y demasiado arcade, que no se corresponde con lo que pensábamos encontrar. La moto tiene reacciones de lo mas raro dandole a veces por subirse a las paredes de los tuneles para luego volver a la pista. ¿Vosotros habeis visto alguna vez a una moto hacer eso en la carretera?

Otro "cante" es que no haya competitividad alguna en las carreras. Llegar los primeros depende de si nos salimos o no, pero nunca se entabla un duelo de verdad por adelantar a un rival (es algo así como el «Hang On» trasladado al año 2001).

UN ASPECTO QUE SÍ NOS GUSTA son los cambios de postura del piloto al dar una curva tumbandose sobre la moto de una forma realista. Aquí es donde el juego da su mejor imagen de simulador

Los circuitos, en cambio, son demasiado sosos, con escenarios facilones y poco detallados que ademas nos ofrecen un tratado sobre el "popping" y su influencia en los juegos de carreras

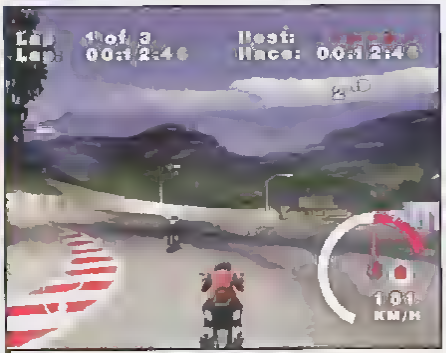
Al final, el modo para dos jugadores resulta ser el que salva un poco el nivel y se hace imprescindible si nos apetece disputar una carrera que ofrezca el mínimo de competitividad y emoción

Viendo como esta el patio, mucho nos tememos que los moteros tendrán que esperar otra ocasion mejor porque «Ducati World» queda lejos de ser lo que buscaban ■

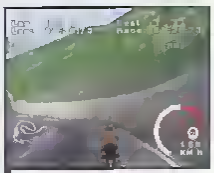
VIDA DUCATI



En el modo Ducati Life tendremos que ir acabando carreras para conseguir dinero, que nos permitirán ir comprando mejores recambios. Con el dinero que ganemos en las carreras también podremos comprar nuevos componentes para la moto, a ajustes y mejoras más profundas y resistentes



Las carreras no transcurren en circuitos de competición sino en carreteras normales y corrientes ¿Habra una gasolinera por aquí?



Los escenarios son muy sosos ¿Dónde quedaron los detalles?





Diseño de los escenarios es muy pobre. No nos da sensación de competir contra otros motoristas.

Valoración

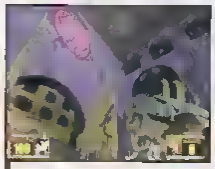
4

KISS PSYCHO CIRCUS

Definitivamente, **lo que mejor se le da a estos chicos** es la música. Disparando desafinan en todas las notas.



- Tipo de juego: Acción subjetiva
- Compañía: Tremor Entertainment (www.tremor.net)
- Distribuidora: PROEIN (www.proein.com)
- Visual Memory: 11 bloques
- Internet: No
- Precio: 9.490 ptas.
- Edad: +16
- Jugadores: 1
- Idioma: Inglés



Este roseton tan mono debe haber costado una pasta ... a ver qué pasa si le disparamos ...



Tras el delicioso sabor de boca que nos dejo «Quake III Arena», y en espera del lanzamiento de titulos como «Unreal» o «Half Life», los chicos de Tremor nos traen un juego que nos tememos que no puede hacerle sombra a estos monstruos del genero

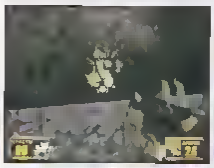
LO MAS APROPIADO AL CONVERTIR un juego de PC es introducir mejoras sobre el original, pero en el caso de «KPC», no solo no han mejorado en nada la version de PC, sino que han obviado las posibilidades que ofrece nuestra querida maquina

El juego se basa en una serie de comics del conocido Todd McFarlane (el creador de "Spawn"), y su principal virtud reside en no ser el tipico arcade subjetivo que se resuelve con disparar a todo lo que se mueva, sino que tambien nos hace poner el "coco" a trabajar para lograr objetivos que nos dotan de nuevas habilidades

Pero pronto comienzan las decepciones Primero, al ver que el juego va mucho del Psycho Circus y poco, o casi nada del grupo Kiss, aparte de la caratula Despues nos encontramos con que el argumento es interesante al principio con objetivos bien claros para los que sepan ingles y escenarios que no se mueven mal, son muy realistas y recrean bien el mundo del Psycho Circus ▶▶



Más que feroces, podríamos decir que los enemigos del juego son auténticos descerebrados que se lanzan contra nosotros en cuanto nos divisan Este no sabe lo que le espera en cuanto apretemos el gatillo





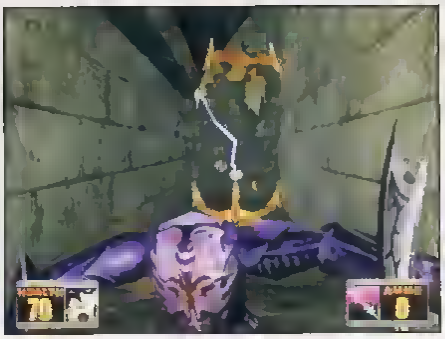
EL TRAJE DE GALA



Nuestro objetivo principal es buscar las distintas partes del disfraz que llevan los Kiss. Según las vamos encontrando adquiriremos nuevas habilidades y ultimas lograremos al grupo reunido un juntal



En todo circo debe haber un payaso. Aquí tenéis el vuestro





Este generador ha dejado de darnos la lata después de enseñarle nuestro "juguetito"

DISPAROS Y MÁS



Una pista, para conseguir esta llave y poder avanzar en el juego nos hacen falta las botas que encontramos más adelante. De nada.



Un detalle muy del estilo «Tomb Raider»: tenemos que estar al loro de lo que abren estas maniveles cuando las activamos.



Pulsar o no pulsar, ése es la cuestión. El caso es que si queremos avanzar no tenemos mas remedio que hacerlo. Valor y al toro.



Un consejo: al subir por las escaleras no dejéis de mirar detras vuestro. Estas sub dibs están repletas de sorpresas ¡Cuidad n!

▶▶ Sin embargo las cosas varían mucho cuando nos movemos nosotros. Como no se pueden usar ni el teclado ni el ratón, el control es un mareo, a pesar de la opción para configurar el mando.

Luego llega el momento de enfrentarnos a nuestro primer enemigo, y vemos que su escasa inteligencia solo le da para abalanzarse sobre nosotros. Olvidaos de criaturas que se esconden para sorprendernos, nuestra estrategia es atacarles en plan kamikaze, disparando hasta encontrar el generador del que nacen (¿recordais «Gauntlet Legends»?). Una vez eliminado el generador, no se les ve más el pelo.

Por si esto fuera poco, se repiten en casi todas las fases, con lo llegan a ser como uno mas de la familia.

EN UN JUEGO CON KISS DE PROTAGONISTAS, sería lógico que la banda sonora fuese la caña. Sin embargo hay demasiados momentos en los que reina el más absoluto de los silencios, y cuando no es así, la música no cambia de intensidad en las situaciones mas difíciles.

En definitiva, «Kiss Psycho Circus» es un juego que no ha sabido aprovechar las posibilidades de nuestra consola (no es que no tenga una opción para jugar en Internet, es que ni siquiera tiene un modo multijugador). Si hubiera aparecido antes, apenas tendríamos títulos con los que compararlo, y entonces hubiéramos dicho que es un juego entretenido. Pero tras probar «Quake III», lo dejaremos en que, pese a sus buenas intenciones, se queda para que los amantes del género puedan entrenar hasta que lleguen a España «Unreal» o «Half Life» ■

NO PIERDAS LA OPORTUNIDAD DE DARTE UN BAÑO



Los momentos en los que vamos bajo el agua no son frecuentes pero le restan monotonía al juego. El remojón nos permite encontrar cosillas escondidas que no nos podemos perder pero hay que ir con cuidado, no somos la Sirenita, y nuestros pulmones tienen una resistencia limitada aquí abajo.

¿DÓNDE VAIS CON ESA CARA?







Estos que veis aquí arriba son sólo una pequeña representación de las bellezas que nos vamos encontrando por el juego en el papel de jefes finales. Pero podéis estar tranquilos, porque aunque estos tios son muy feos, no causan muchos problemas.



▲ Necesitarás [illegible] antiguos, como el [illegible] palancas o llaves para acceder a ciertas partes del escenario.

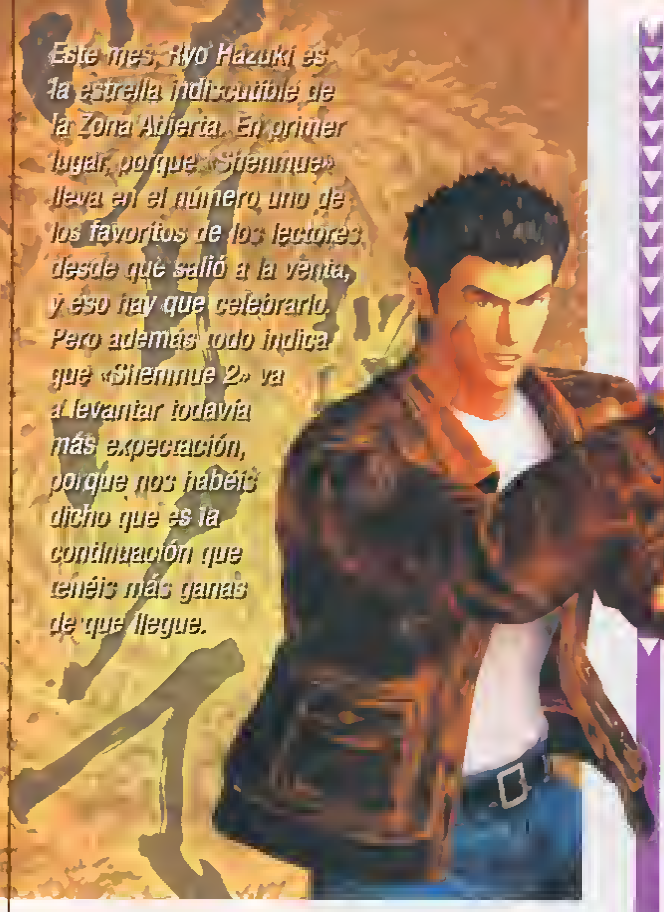
▼ Podrás [illegible] Sparacio. [illegible]

Valoración

No se ha [illegible] en mejorar la versión de PC. Suspende en temas fundamentales como el control o los modos de juego.

3

Este mes, Ryo Hazuki es la estrella indiscutible de la Zona Abierta. En primer lugar, porque «Shenmue» lleva en el número uno de los favoritos de los lectores desde que salió a la venta, y eso hay que celebrarlo. Pero además todo indica que «Shenmue 2» va a levantar todavía más expectación, porque nos habéis dicho que es la continuación que tenéis más ganas de que llegue.



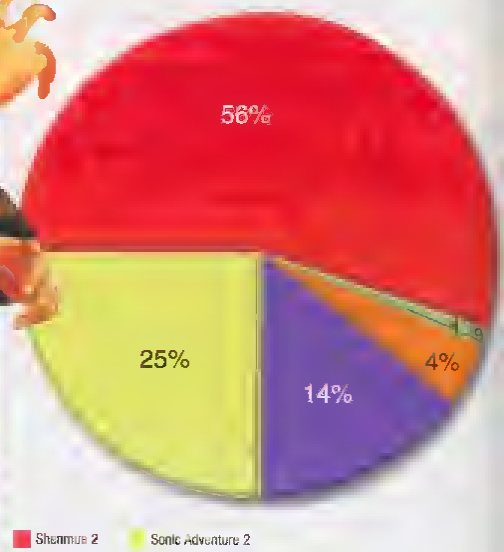
LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS

El genial «Shenmue» ha sido desbancado del primer puesto de los mas vendidos y claro, si había algun título capaz de lograrlo, tenía que ser «Phantasy Star Online» que no ha esperado ni un minuto para llegar a lo mas alto de la lista
(Datos proporcionados por Centro Mail)

1	Phantasy Star Online
2	Shenmue
3	Virtua Tennis
4	Vanishing Point
5	Sonic Adventure
6	Metropolis Street Racer
7	Resident Evil Code: Veronica
8	Spawn
9	Jet Set Radio
10	Grandia 2

LA ENCUESTA

Como suele ocurrir algunos de los mejores títulos de Dreamcast están a la espera de una segunda parte que, en todos los casos, promete igualar (esto va bien) e incluso superar (esto ya es la leche) la calidad de sus predecesores El mes pasado os propusimos las cinco segundas partes mas esperadas, para que nos dijerais a cuál teneis mas ganas de jugar Los títulos por los que podíais optar eran «Shenmue 2», «Space Channel 5 2», «Crazy Taxi 2», «The House of the Dead 3» y «Sonic Adventure 2» Así ha quedado el resultado final



Ha quedado claro que «Shenmue 2» es el número uno entre vuestros favoritos, en parte por su innegable calidad y también porque el final del primer capítulo nos ha dejado un poco colgados esperando a que Ryo Hazuki llegue a Hong Kong En vista de la expectacion, este mes os hemos preparado un reportaje sobre esta esperada aventura Menos tiempo tendremos que esperar para disfrutar de la segunda aventura de Sonic en Dreamcast, y conocer a los taxistas locos de «Crazy Taxi2 », vuestras siguientes preferencias Llama la atencion el escaso resultado que han obtenido los pestilentes fiambres de «The House of the Dead 3» y sobre todo el retorno de la reportera Ulala La verdad es que nosotros aunque solo sea porque vuelve a hacernos una visita a la redaccion si estamos deseando que llegue «Space Channel 5 2» para seguir moviendo el esqueleto
Vistos los resultados la encuesta de este mes se hacia casi obligada

¿QUÉ MEJORAS TE GUSTARÍA VER EN «SHENMUE 2»?

- ***Que haya más acción***
- ***Que este traducido al castellano***
- ***Que nos dé mayor libertad en la investigación***
- ***Que tenga un final más cerrado***
- ***Que haya un encuentro cara a cara con Lan Di***

Si queréis votar, y de paso echar un buen rato con sus contenidos, daos una vuelta por nuestra página web, que esta en

www.hobbypress.es/dreamcast

LA OPINIÓN

¡La de mensajes que estamos recibiendo a diario! Que quede claro que ninguno se queda sin que lo leamos, pero como no caben todos, aquí tenéis una selección:

@ "Todos los dreamers debemos apoyar a Sega para que no deje de fabricar la mejor consola del siglo, ni de crear los mejores juegos"
Raul Muro

@ "Tengo el «Sonic Adventure», y esta muy bien a nivel de graficos y sonido, pero la verdad es que la camara no me gusta nada"
César G.

@ "No entiendo como le podeis poner un 8 a «Virtua Striker 2» ¡Si su jugabilidad es nula! Y al fin y al cabo, para ver buenos graficos, mejor me chupo el Futbol Total de Via Digital ¡Menos mal que no lo he comprado!"
David Daura

@ "He jugado a cientos de juegos en mi vida, pero «Shenmue» ha sido toda una experiencia es la primera vez que un juego me marca así Y no hace falta saber mucho Ingles pues los personajes transmiten las emociones con sus rostros Es una obra maestra y sólo por jugarlo merece la pena comprarse nuestra consola"
David Cobo

@ "Dreamcast tiene un monton de juegazos, pero mi favorito es «Virtua Tennis» con graficos insuperables Yo no paro de pasarmelo bien con el Sin duda, es el mejor, con «RE Code Veronica» y «Metropolis Street Racer»"
Sergio Janini

@ "Espero que tambien acepteis, entre tantos elogios, alguna critica a «Shenmue» Graficamente es bueno y su nivel de interaccion es total Pero su argumento es tan predecible, que me resultó sumamente monotono"
Daniel Alonso

@ "Os recomiendo que os compreis «Phantasy Star Online» (siempre que os gusten los RPG, claro). Es el juego más alucinante que he visto y no os defraudara"
"Valeno"

@ "No mola nada que Sega vaya a programar juegos para otras consolas ¡Nuestros juegos deben ser unicos!"
Daniel Lopez

@ "Estoy más que contento con la decision de mi querida Sega de hacer titulos para otras consolas sin dejar de crearlos para Dreamcast ¿No seria genial ver a Mario y a Sonic juntos en un juego?"
Alberto Carmona

@ "Ya he jugado con «Vanishing Point» y me parece un gran juego de simulacion, que merecería un 10"
"Rey Baj Life"

Este es vuestro espacio para transmitir vuestras opiniones sobre el mundo de Dreamcast y sus juegos. No lo penséis más y enviadnos un "emilio" a la siguiente dirección:

opinion.dreamcast@hobbypress.es

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1. Phantasy Star Online
2. Shenmue
3. Virtua Tennis
4. Grandia 2
5. Metropolis Street Racer
6. Quake III Arena
7. Jet Set Radio
8. Resident Evil Code: Veronica
9. Vanishing Point
10. Soul Calibur



¡IMPORTANTE!

En el próximo número aparecerá Punto Crítico, un espacio en el que queremos que nos cuentéis vuestra opinión sobre el juego que os propondremos cada mes. Para inaugurarla, hemos elegido «Grandia 2». Podéis enviar vuestros mensajes a: puntocritico.dreamcast@hobbypress.es

EL TOP 10 DE LOS LECTORES

Menuda lista de juegos absolutamente imprescindibles habeis escogido este mes Y se nota que ya habeis empezado a jugar con «Phantasy Star Online» ¡A que teníamos razon y es la caña!

1. Shenmue
2. Virtua Tennis
3. Phantasy Star Online
4. Resident Evil Code: Veronica
5. Metropolis Street Racer
6. Soul Calibur
7. Quake III Arena
8. Sonic Adventure
9. Crazy Taxi
10. Jet Set Radio

Ésta es la direccion de nuestra página web, en la que podeis entrar para disfrutar de un monton de contenidos, y además votar por vuestros favoritos

www.hobbypress.es/dreamcast



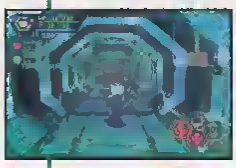
S.O.S Dreamcast

Decididamente, son tantas las dudas que os corren por venas y arterias, que el mes que viene, sin falta, vamos a ampliar esta sección. Ahora, os dejamos con los casos más urgentes.

DUDAS SOBRE «PHANTASY STAR ONLINE»

A nuestro amigo Sergio Romero le asaltan varias dudas sobre este genial juego de rol.

¿Se pueden modificar las características de los personajes?



ROD: Si puedes pero solo las características físicas. Y además, las posibilidades son casi infinitas. Es mas, la idea es que todos los jugadores se configuren un personaje diferente que sea reconocible por la comunidad virtual del juego en Internet.

¿Se puede tener más de un personaje?

ROO: Resulta que el juego sólo reconoce un personaje en cada VM, con lo que puedes tener tantos personajes... como tarjetas de memoria tengas. Pero chico, no seas ansioso, que con un personaje te basta y te sobra, créenos.

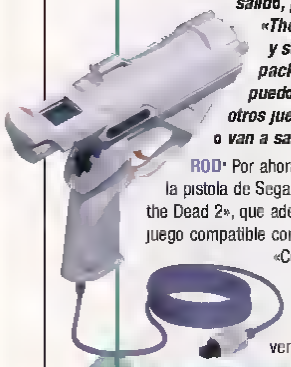
¿Merece la pena el juego offline?

ROD: Pues es también muy divertido, pero lo que realmente hace especial a «Phantasy Star Online» son las partidas a través de Internet.

CON EL DEDO EN EL GATILLO

Resulta que nuestro amigo Oscar Calonge se quiere comprar la pistola oficial de Sega.

Me parece mas chula que las otras que han salido, pero no me atrae nada «The House of The Dead 2» y solo la encuentro en un pack con este juego. ¿La puedo comprar suelta? ¿Qué otros juegos de disparos hay o van a salir en el futuro?



ROD: Por ahora, solo se puede comprar la pistola de Sega en un pack «The House of the Dead 2», que además es también el único juego compatible con ella. En mayo va a salir «Confidential Mission», un nuevo arcade de disparos, y entonces suponemos que Sega sacará a la venta su pistola por separado.

¡A VER SI SALE UNA AVENTURA GRÁFICA!

A Julio, de Zaragoza, le apetece jugar una aventura gráfica en su Dreamcast.

¿Sabéis si Sega ha sacado alguna del estilo de los «Broken Sword» o «Mundodisco»?

ROD: Es una pena, pero ni Sega, ni ninguna otra compañía tiene entre sus lanzamientos una aventura gráfica, un genero muy comun en PC, pero bastante raro en el mundo consolero, a pesar de contar con muchos seguidores. Pues nada, a ver si lo programadores leen esto y se animan, que ya nos gustaría a todos.

UN JUEGO DE TERROR... A LO CACHONDO

A Micky le han entrado ganas de jugar con «Evil Dead: Hail to tha King».

...Hablasteis de él en vuestro nº14. ¿Pero cuándo va a salir en España?

ROD: La distribuidora Proein tiene este título entre sus planes de lanzamiento para mayo, así que si todo sale bien, a lo mejor el mes que viene podemos ofreceros una preview de este juego, que como sabes esta a medias entre el terror y la comedia mas alocada.

PREGUNTANDO SE LLEGA A ROMA...

...Y Manson, si la dejan, es capaz de llegar a Madagascar a base de preguntas.

¿Qué juego de rol me recomendáis? (No me dejan jugar con Internet).

ROD: Pues si no vas a poder jugar online a «Phantasy Star Online», te recomendamos «Grandia 2» siempre que hables inglés. Si no, espera al mes que viene y comprate «Skies of Arcadia», que vendrá muy bien traducido.

¿Cuándo sale «Headhunter»? ¡Qué pinta!

ROD: Sega espera sacarlo en septiembre.

¿Cuántos días hace que "currar" Ryo?

ROD: Si haces todo correctamente y no pierdes el tiempo, tendrás que trabajar solo cinco días.

¿Qué hay que hacer para encontrar un curro tan guapo como el vuestro?

ROD: Un master en chulería por la universidad de Alpedrete, o casarse con la hija del jefe.

SE ATASCÓ EN «SONIC ADVENTURE»

Gema Blasa dice que es una asidua jugadora de Dreamcast (mira, como mi abuela Lola), y nos pide ayuda con el juego de Sonic.

...estoy en Mystic Ruins y el Egg Carrier se ha llevado a Amy. Supuestamente debo subir a la montaña, ¡pero no sé como!

ROO: Al lado de la cabaña de Mystic Ruins hay una cueva en la pared. Entra en ella y ve hasta el final. Saldrás a una nueva zona de las Mystic Ruins. Corre siempre al lado de la pared de la derecha y encontrarás la puerta que te da paso al interior de la montaña. Ábrela, y ¡adelante!



¿VOLVEREMOS A JUGAR CON LARA?

Javi Martín es de Tenerife y es siente preocupado por nuestra querida Lara Croft.

¿Qué hay de cierto en los rumores del cambio radical de la saga «Tomb Raider»?

ROO: Si pensamos que en el penúltimo título la protagonista se murió (al menos, en apariencia) y en el último hemos jugado con una especie de fantasma... poco tardaremos en entender que la serie necesita un importante cambio. Y en Eidos aseguran que lo están realizando.

Y ÉSTE ES UN POCO VAMPIRO

Fresquita, recién salida de Murcia, nos llega la pregunta de Malkav, que es un tio muy majete y adamás, fan incondicional de Raziel.



Al final, ¿cuándo va a salir «Soul Reaver 2»?

ROD: En Estados Unidos sale antes del verano, pero nosotros tendremos que esperar algo mas. Quizas hasta septiembre u octubre. Proein todavía no nos ha dado fecha.

No te cortes y pregunta todo lo que quieras, que además el mes que viene tendremos más espacio. Nuestra dirección electrónica sigue siendo ésta: sos.dreamcast@hobbypress.es

Guía de Compras

Siguen llegando nuevos títulos al catálogo de Dreamcast, pero no podrán con nosotros. Tenemos la firme idea de seguir actualizando la guía de compras mes tras mes. Nos cuesta unos cuantos sudores, pero esperamos que os sirva de ayuda antes de tomar una decisión.

24 HORAS DE LE MANS

Compañía INFOGRAMES
Distribuidora INFOGRAMES
Precio 7.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO



Nos encontramos ante un juego que, a primera vista, parece que basa todo su interés en la carrera que le da título. Sin embargo, y pese a que la opción para jugar durante un día entero es lo más llamativo junto sus gráficos como sus diferentes modos de juego le dan un interés especial

Puntuación 8

AQUA GT

Compañía TAKE 2
Distribuidora PROEIN
Precio 9.990 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1 o 4
Idioma INGLÉS



Una visión distinta de la velocidad es la que nos propone este juego que está protagonizado por lanchas motoras. Tiene una realización técnica aceptable, con circuitos que nos llevan por ciudades famosas del mundo, pero la puesta en acción no ofrece la espectacularidad y el fulgor necesario.

Puntuación 5

CRAZY TAXI

Compañía SEGA
Distribuidora SEGA
Precio 8.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1
Idioma INGLÉS



Ésta es una de las mejores conversiones de recreativa que se han hecho para Dreamcast. La idea de que parte es muy original y jugar con él es una experiencia de lo más divertida. Ritmo frenético y una BSO genial. Exclusivo para Dreamcast. Todo jugón que se precie debería tenerlo.

Puntuación 9

DUCATI WORLD

Compañía ACCLAIM
Distribuidora ACCLAIM
Precio 8.990 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1 o 2
Idioma INGLÉS



Este simulador de motos tiene a la potente escudería italiana como principal reclamo, si bien es demasiado soso y ofrece poco juego a la competición. Es junto a Suzuky Alstare el único juego de carreras de motos que podemos disfrutar en nuestra consola, pero no llega siquiera al aprobado.

Puntuación 4

F-1 WORLD GRAND PRIX 2

Compañía VIDEO SYSTEM
Distribuidora KONAMI
Precio 9.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1 o 2
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO



Este simulador de F-1 conjuga la licencia de la FIA, los logros de su predecesor y varias mejoras, sobre todo en lo referente al control de los bólidos y en la sensación de velocidad. Es un simulador correcto, pero las novedades no parecen justificar su compra si se tiene el anterior.

Puntuación 7

F-1 RACING CHAMPIONSHIP

Compañía VIDEO SYSTEM
Distribuidora UBI SOFT
Precio 8.990 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1 o 2
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO



El último simulador de F-1 de Video Systems nos ofrece un alto grado de realismo que hace lo hace ser el más correcto del género. Fidelidad absoluta en casi todos los aspectos de un campeonato que implica un elevado nivel de dificultad y una larga curva de aprendizaje. Ideal para expertos.

Puntuación 8

FERRARI 355 CHALLENGE

Compañía AM2
Distribuidora ACCLAIM
Precio 8.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1 o 2
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO



Sin lugar a dudas, es el simulador de velocidad más realista que jamás se haya visto en ninguna consola. Imita con tal perfección el sistema de conducción del Ferrari 355 que hacen falta muchas horas de entrenamiento para cogerle el control. Una obra maestra altamente recomendable.

Puntuación 9

JEREMY McGRATH SUPERCROSS

Compañía ACCLAIM
Distribuidora ACCLAIM
Precio 8.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1 o 2
Idioma INGLÉS



Carreras de motocross en un título que trata de llevar la carencia de Dreamcast en juegos de motos. Lo intenta pero no lo consigue, pues es muy tosco técnicamente un calco exacto de las versiones para otras consolas menos potentes. El motor gráfico es defectuoso y su control, una pesadilla.

Puntuación 3

LOONEY TUNES SPACE RACE

Compañía INFOGRAMES
Distribuidora INFOGRAMES
Precio 7.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma DOBLADO AL CASTELLANO



Los personajes de la Warner protagonizan un juego de carreras locas al estilo «Wacky Races». Sin simpatía inunda cada minuto de juego y la diversión se multiplica con la posibilidad de usar un montón de objetos marca ACME contra unestros rivales. Algo infantil, pero muy entretenido.

Puntuación 7

METROPOLIS STREET RACER

Compañía BIZARRE
Distribuidora SEGA
Precio 8.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores De 1 a 8
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO



Un simulador genial que combina unos circuitos excelentes que nos llevan por calles reales de Londres, Tokio y San Francisco, un montón de modelos de coches verdaderos y unos modos de juego que aseguran meses de vida tanto jugando en individual como en compañía de amigos.

Puntuación 9

MONACO GRAND PRIX 2

Compañía UBI SOFT
Distribuidora UBI SOFT
Precio 8.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1 o 2
Idioma INGLÉS



Creado por Ubi Soft, este simulador de carreras de F-1 pesa a no contar con la licencia oficial de la FIA es una buena opción. Presenta un control realista por lo que cuesta bastante adaptarse a él en las primeras partidas. Gráficos correctos y dos modos que se agradecen: arcade y "retro".

Puntuación 6

RE-VOLT

Compañía ACCLAIM
Distribuidora ACCLAIM
Precio 8.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO



Locas carreras con coches teledirigidos. El juego ofrece gráficos brillantes y detallados junto a un control sencillo y que responde estupendamente. Es bastante divertido en general y alcanza niveles de sobresaliente cuando se pueden en marcha las carreras a cuatro jugadores.

Puntuación 7

VELOCIDAD

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Compañía **MIDWAY**
Distribuidora **VIRGIN**
Precio **8.490 ptas.** Edad **TP**
Nº de jugadores **De 1 a 4**
Idioma **TEXTOS EN CASTELLANO**



Las ya tradicionales carreras por San Fco de esta serie llegan esta vez en version futurista, con escenarios y coches alusivos a la fecha del título. Se mantiene el espíritu arcade de siempre y tanto el modo batalla como el de cuatro jugadores le dan un poco de variedad a un juego correcto

Puntuación..... 6

SEGA GT

Compañía **SEGA**
Distribuidora **SEGA**
Precio **8.990 ptas** Edad **TP**
Nº de jugadores **1 ó 2**
Idioma **TEXTOS EN CASTELLANO**



Lo más parecido que tiene nuestra consola a «Gran Turismo». Tiene muchos vehículos (hay modelos ocultos) detallados que nos estaban en la versión japonesa), y una cantidad de opciones mecánicas y jugables que lo convierten en un juego de lo más recomendable para los fans de la velocidad.

Puntuación..... 8

SEGA RALLY 2

Compañía **SEGA**
Distribuidora **SEGA**
Precio **8.490 ptas** Edad **TP**
Nº de jugadores **1 ó 2**
Idioma **INGLÉS**



Sega nos trae diversión a tope con una buena conversión de su conocidísima recreativa, mejorada además con nuevos modos de juego. Los gráficos son casi idénticos (o sea, excelentes) aunque se quedó un poco corto en jugabilidad al lado de los mejores títulos del género.

Puntuación..... 8

SOUTH PARK RALLY

Compañía **ACCLAIM**
Distribuidora **ACCLAIM**
Precio **8.490 ptas.** Edad **TP**
Nº de jugadores **De 1 a 4**
Idioma **INGLES**



Los pandilleros más gamberros de hoy se dan se han reunido en esta ocasión para ... carreras absolutamente locas. Con el peculiar guarnidongo) sentido del humor de la serie intacto pero en su inglés. Y las carreras son tan locas y control tan malo que el juego es injug...

Puntuación.....

SPEED DEVILS

Compañía **UBI SOFT**
Distribuidora **UBI SOFT**
Precio **8.490 ptas** Edad **TP**
Nº de jugadores **1 ó 2**
Idioma **INGLÉS**



Estamos ante uno de los juegos mas divertidos de su genero con una vocación claramente arcade (diseño de los circuitos manejo sueve y sencillo) que ofrece además un modo campeonato de lo mas entretenido. Tiene gráficos muy buenos y su jugabilidad es bastante alta.

Puntuación..... 8

STAR WARS EPISODE I RACER

Compañía **LUCAS ARTS**
Distribuidora **ELECTRONIC ARTS**
Precio **9.490 ptas.** Edad **TP**
Nº de jugadores **1 ó 2**
Idioma **INGLÉS**



El primer juego de la saga «Star Wars» nos propone competir en las carreras de podracers del "Episodio I". Buenos gráficos y alta sensación de velocidad. Lo que falla es el extraño control y el hecho de ser una versión calcada de la de PC sin ofrecer ninguna novedad en nuestra consola.

Puntuación..... 7

STUNT GP

Compañía **LUCAS ARTS**
Distribuidora **ELECTRONIC ARTS**
Precio **9.490 ptas.** Edad **TP**
Nº de jugadores **1 ó 2**
Idioma **INGLÉS**



Otra juego de carreras que se aparta del camino más realista y opta por los coches de radiocontrol. Su mejor virtud está en todos los loopings y vueltas que hay en sus circuitos y en una jugabilidad bastante aceptable. Sin embargo no pasa de ser un título normalito, sin más.

Puntuación..... 5

SUPER RUNABOUT

Compañía **CLIMAX**
Distribuidora **VIRGIN**
Precio **8.490 ptas** Edad
Nº de jugadores **1**
Idioma **INGLÉS**



Un juego que compl... el planteamiento lo... de «Crazy Taxi» que... basa mas en compl... misiones por las ca... de la ciudad sin res... alguna, que en ocho... carreras. Buenos graficos vehiculos p... der y tomar y una diversión asegurada... Si os gusta la idea, tenedlo muy en cu...

Puntuación.....

TOY RACER

Compañía **NO CLICHE**
Distribuidora **SEGA**
Precio **1.990 ptas.** Edad **TP**
Nº de jugadores **De 1 a 4**
Idioma **TEXTOS EN CASTELLANO**



Los juguetes rebeldes de «Toy Commander» vuelven para echarnos unas carreras. Aunque técnicamente no va muy allá, tiene tres virtudes: es el primer juego con carreras online en tiempo real, una parte de los beneficios de su venta será para una causa benéfica, ¡y además es bastísimo!

Puntuación..... 6

VANISHING POINT

Compañía **CLOCKWORK GAMES**
Distribuidora **ACCLAIM**
Precio **8.990 ptas** Edad **TP**
Nº de jugadores **De 1 a 8**
Idioma **TEXTOS EN CASTELLANO**



Este juego de carreras con casi 40 turismos de las mejores marcas del mundo puede mirar sin temor que pestañear al otro grande «Metropolis Street Racer». Y esto es gracias a un genial apartado técnico, de dejar con la boca abierta, y un concepto de carreras muy divertido. Imprescindible.

Puntuación..... 9

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

Compañía **EDEN STUDIOS**
Distribuidora **INFOGRAMES**
Precio **8.990 ptas** Edad **TP**
Nº de jugadores **De 1 a 4**
Idioma **INGLÉS**



La mejor versión del popular «V-Rally». Una sabia mezcla de arcade y simulador de mucha altura, para entrarnos como en un rally de verdad. Un completo editor de circuitos, varias vistas a elegir, el gran realismo de los coches y su modo para 4 jugadores son sus mejores bazas.

Puntuación..... 9

WACKY RACES

Compañía **INFOGRAMES**
Distribuidora **INFOGRAMES**
Precio **8.490 ptas.** Edad
Nº de jugadores **De 1 a 4**
Idioma **DOBLADO AL CASTELLANO**



«Wacky Races» nos pone en la piel de los pilotos más locos del mundo. Graficos que "clavan" a los dibujos animados, colorido... simpaticos. Un monton de retos le dotan además de bastante v... y llega a enganchar a cualquier amante del genero tenga la edad que tenga.

Puntuación.....

DEPORTIVOS

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Compañía **ACCLAIM**
Distribuidora **ACCLAIM**
Precio **8.990 ptas** Edad **TP**
Nº de jugadores **1 ó 2**
Idioma **INGLÉS**



Este juego nos propone coger una bicicleta para hacer las más increíbles y locas piruetas que nos podamos imaginar. Con ¡más de 1.300! movimientos y una gran jugabilidad, el juego hace las delicias de los fans de los deportes de riesgo, si bien es cierto que técnicamente, es un pelín flojo.

Puntuación..... 7

ESPN INT. TRACK & FIELD

Compañía **KONAMI**
Distribuidora **KONAMI**
Precio **7.990 ptas** Edad **TP**
Nº de jugadores **De 1 a 4**
Idioma **INGLÉS**



La saga más conocida (y reconocida) del atletismo y la gimnasia en videojuego llega a Dreamcast con toda la jugabilidad y diversión que le caracteriza. Su control es sencillo e intuitivo, pero su apartado gráfico está descuidado, con muchos detalles en que falta calidad visual.

Puntuación..... 8

ECW ANARCHY RULZ

Compañía **ACCLAIM**
Distribuidora **ACCLAIM**
Precio **8.490 ptas.** Edad **+13**
Nº de jugadores **De 1 a 4**
Idioma **INGLÉS**



Este juego de lucha extrema brilla por su número de luchadores y por su enorme cantidad de opciones. Pero su pobre nivel técnico, sus gráficos de ni fu ni ta y su escasa jugabilidad (con muy pocos golpes) lo hacen solo recomendable para fanáticos incondicionales de este ¿deporte?

Puntuación..... ?

EUROPEAN SUPER LEAGUE

Compañía **VIRGIN**
Distribuidora **VIRGIN**
Precio **9.490 ptas** Edad
Nº de jugadores **1 ó 2**
Idioma **TEXTOS EN CASTELLANO**



El simulador de fútbol de Virgin nos invita a jugar al futbol en liga europea, con equipos, jugadores y campos reales. Tiene mejor voluntad que resultado pues la dureza e imprecision del control, como le poco ajustada inteligencia de los jugadores le restan bastantes enteros.

Puntuación.....

NBA 2000

Compañía SEGA
Distribuidora SEGA
Precio 8.490 ptas Edad TP
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO



El simulador de básket mas real que hayas visto Juega en la liga más importante del mundo con todos los equipos oficiales y las estrellas de la NBA e órdenes La calidad de los graficos es sorprendente y bajan a un nivel de detalle que nunca habían llegado otros juegos

Puntuación 9

NBA SHOW TIME

Compañía MIDWAY
Distribuidora INFOGRAMES
Precio 5.990 ptas Edad TP
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma INGLÉS



Básket espectáculo en estado puro Una autentica locura dentro de la cancha llena de mates rebotes y saltos estratosféricos Estilo muy arcade y un modo multijugador que rompe todos los moldes Si buscas diversion sin preocuparte de las reglas ¡ve sabes éste es tu juego

Puntuación 8

NHL 2000

Compañía BLACK BOX GAMES
Distribuidora SEGA
Precio 8.490 ptas Edad TP
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma INGLÉS



La línea deportiva de Sega su refuerza con un magnífico simulador de hockey sobre hielo Tiene unas magníficas animaciones y una serie de detalles gráficos que nos dejan asombrados. La jugabilidad es también muy alta, es que su mayor defecto es que el hockey no es muy popular

Puntuación 7

READY 2 RUMBLE BOXING

Compañía MIDWAY
Distribuidora INFOGRAMES
Precio 5.990 ptas Edad +13
Nº de jugadores 1 ó 2
Idioma INGLÉS



Un juego de boxeo guiado por la diversión, y con el plantel mas original que te hayas echado a la cara. Cada uno de ellos con sus tact cas y formas de pelear exclusivas Los movimientos son de lo mas d vertido y mantienen el realismo s n perder nunca el sentido del humor

Puntuación 8

READY 2 RUMBLE ROUND 2

Compañía MIDWAY
Distribuidora SEGA
Precio 8.990 ptas. Edad +13
Nº de jugadores 1 o 2
Idioma INGLÉS



La segunda parte del juego de M dway ha sabido conserver toda la gracia del original pero mejora las animaciones y el aspecto de los personajes (con muchos nuevos) además ha perfeccionado los modos de juego hasta conseguir que la jugabilidad suba todavía más enteros

Puntuación 9

SEGA EXTREME SPORTS

Compañía SEGA
Distribuidora SEGA
Precio 8.490 ptas Edad TP
Nº de jugadores 1 ó 2
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO



Con él practicamos los deportes más extremos, (ala delta snowboard parapente o puenting) y sólo corremos el riesgo de que el mando se queme de tanto jugar Elevadísima calidad gráfica y una sensación de velocidad muy alta Su único pero es que algunos deportes resultan muy sosos

Puntuación 8

SYDNEY 2000

Compañía EIDOS
Distribuidora PROEIN
Precio 9.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma ODBLADO AL CASTELLANO



Las olimpiadas del 2000 se han celebrado en Sydney y en nuestra Dreamcast El juego incluye doce pruebas y un modo olímpico que alarga bastante su vida, pero técnicamente es bastante flojo con deportistas y escenarios demasiado sosos Y el dobleje está sincronizado de pena

Puntuación 5

TONY HAWK S SKATEBOARDING

Compañía TREYARCH
Distribuidora ACCLAIM
Precio 8.490 ptas Edad TP
Nº de jugadores 1 ó 2
Idioma INGLÉS



Todos los aficionados al monopatín tienen aquí un juego que simula perfectamente las espectaculares piruetas de este deporte aunque introduce también un toque de fantasía en los objetivos de cada fase Buenos gráficos y jugabilidad pero sin aportar novedades respecto el original

Puntuación 8

TONY HAWK S PRO SKATER 2

Compañía TREYARCH
Distribuidora PROEIN
Precio 9.990 ptas Edad TP
Nº de jugadores 1 o 2
Idioma INGLES



Una segunda parte que mejora al original sobre todo en lo que se refiere a su mayor variedad de objetivos, y nuevas opciones de juego para dos jugadores Como novedad también incluye dos completos editores de personajes y de pistas Ahora, gráficamente es muy similar al primero

Puntuación 9

UEFA DREAM SOCCER

Compañía SILICON DREAMS
Distribuidora SEGA
Precio 8.490 ptas Edad TP
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma DOBLADO AL CASTELLANO



Los chicos de Silicon Dreams cambian de nombre al tercer juego de la saga «Worldwide Soccer» y le añaden diversas novedades, como la presencia de equipos femeninos o los comentaristas en castellano Mas jugabilidad que en sus antecesores pero sin llegar a lo máximo

Puntuación 8

UEFA STRIKER

Compañía RAGE
Distribuidora INFOGRAMES
Precio 5.990 ptas Edad TP
Nº de jugadores 1 o 2
Idioma INGLES



El primer juego de futbol que apareció para Dreamcast Se trata de un simulador correcto en cuanto a número de opciones y jugabilidad, pero que tampoco aporta demasiado a nivel gráfico A pesar de todo es una opcion aceptable si lo que estás buscando es meterte futbol en vena

Puntuación 6

VIRTUA ATHLETE 2K

Compañía SEGA
Distribuidora SEGA
Precio 8.490 ptas Edad TP
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO



Sega nos da atletismo en estado puro con este divertidísimo simulador sobre todo en su modo para cuatro jugadores Tiene unos gráficos y unas animaciones estupendas y funciona con el control típico de machacar botones Su gran defecto es que se queda corto de pruebas sólo siete

Puntuación 7

VIRTUA STRIKER 2

Compañía SEGA
Distribuidora SEGA
Precio 8.490 ptas Edad TP
Nº de jugadores 1 o 2
Idioma INGLÉS



Con unos graficos y unas animaciones asombrosas hasta creeras que te duele la pierna si le den una patada a tu jugador Su calidad global es innegable, pero es algo escaso en opciones y demasiado exagerado en su marcado estilo arcade que perjudica la jugabilidad

Puntuación 8

VIRTUA TENNIS

Compañía SEGA
Distribuidora SEGA
Precio 8.490 ptas Edad TP
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO



Sin duda, es el mejor simulador de tenis de todos los tiempos y en cualquier plataforma Conjuga una jugabilidad sin límites con un montón de tenistas y pistas que redundan en una larguísima vida. Su modo multijugador es todo adicion Así que ya sabes: una compra ineludible

Puntuación 10

WWS 2000 EURO EDITION

Compañía SILICON DREAMS
Distribuidora SEGA
Precio 8.990 ptas Edad TP
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO



Una nueva versión de "Worldwide Soccer 2000" realizada con la excusa de la Eurocopa del pasado verano que introduce bastantes mejoras sobre todo a nivel gráfico de velocidad de juego y de control tanto de los jugadores como del balón Un simulador muy correcto para futboleros con hambre de gol

Puntuación 7

WWF ROYAL RUMBLE

Compañía THQ
Distribuidora PROEIN
Precio 9.490 ptas Edad +13
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma INGLÉS



Otro título de lucha libre que sigue en la misma estética y en el mismo estilo de juego que el resto pero que esta vez se distingue de sus competidores porque nos permite jugar la Royal Rumble con peleas multitudinarias Seguro que les mola a los aficionados a este "deporte"

Puntuación 7

AVENTURA

DINO CRISIS

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Capcom vuelve a hacer una conversión de una de sus aventuras más famosas y de nuevo vuelve a dejarnos con sabor agridulce. Por una parte...el juego presenta una trama interesante, y sus dinosaurios aseguran buenos sustos. Sin embargo, casi no tiene novedades respecto al original.

Puntuación: 7

ECCO THE DOLPHIN

Compañía: **APPALOOSA INTERACTIVE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**

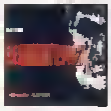


Ecco, un valiente delfín que trabaja para Sega, desde hace bastantes años tiene en esta compleja aventura la misión de salvar la Tierra de una invasión extraterrestre. Realismo a toda prueba, los animales, preciosos escenarios 3D y un guión de lujo para un juego bastante difícil.

Puntuación: 8

RESIDENT EVIL 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Primero fue la mansión, a las afueras, ahora es todo el pueblo. Raccoon City está invadido por una legión de zombies que esperan que llegue alguien para hincarle el diente. Uno de los exponentes del "Survival Horror" con algunas novedades exclusivas, pero manteniendo lo ya conocido.

Puntuación: 7

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



El último capítulo de la saga «Resident Evil» tiene mejoras técnicas respecto al original de PlayStation, pero siguiendo una aventura de terror épico, ante todo de acción, sustos y puzzles que ponen a prueba nuestra inteligencia. Si no lo has jugado antes, resulta muy recomendable.

Puntuación:

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



La mejor entrega de la saga «Resident Evil» es exclusiva de nuestra consola, y posee una calidad gráfica asombrosa. La historia que nos propone es una de las más elaboradas que encontrarás en mucho tiempo, llena de detalles fascinantes. Una obra de arte imprescindible.

Puntuación: 10

SHENMUE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+16**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



La obra maestra de Yu Suzuki tiene un nivel gráfico extraordinario, lo que le permite ser el juego más realista que se haya visto jamás. Sus tres discos desarrollan una aventura con un planteamiento muy cinematográfico. Es como jugar a vivir... aunque el tema del idioma le resta un punto.

Puntuación: 9

SILVER

Compañía: **SPIRAL HOUSE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Una fabulosa aventura de acción ambientada en una época de espadas, dragones y magia. Decorados preciosistas a recorrer con hasta seis personajes diferentes, cada cual con sus características especiales. La banda sonora es casi un lujo asiático, y su doblaje te mete de lleno en ambiente.

Puntuación: 8

SOUL REAVER

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas** Edad: **+**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



El vampiro Raziel es el protagonista de una inquietante aventura con un objetivo: la venganza. Gráficos muy cuidados, jugabilidad a prueba de bomba, que no se cortan mostrando altos niveles de violencia. Un juego apasionante, aunque no incluye novedades respecto a anteriores versiones.

Puntuación:

TOMB RAIDER CHRONICLES

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



El segundo capítulo que sale en Dreamcast de la saga más famosa del género aventurero nos plantea cuatro episodios independientes y muy diferentes entre sí, con lo que el juego gana enteros en variedad y diversión. Su dificultad está más ajustada que nunca. Para fans de la Srta. Croft.

Puntuación: 8

TOMB RAIDER IV

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Lara no podía faltar a la cita con la historia, y se ha apuntado a cometer por el procesador de consola más potente que hay en el mercado. Nunca antes la señorita Croft había estado tan guapa, ni tan rodeada de peligros. Una gran jugabilidad para el mismo desarrollo que todos conocíamos.

Puntuación: 7

102 DALMATAS

Compañía: **CRYSTAL DYNAMICS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Los más pequeños de la casa encuentran en este título un plataformas con la misión de desbaratar los sádicos planes que la malvada Cruella de Vil tiene con los 100 perritos dálmatas, hermanos de sus protagonistas. El juego sigue el argumento de la película de Disney y el estar doblado gana bastante.

Puntuación: 6

KAO THE KANGAROO

Compañía: **TITUS**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas** Edad: **T**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Un nuevo juego con protagonista gracioso y un planteamiento muy infantil. Tiene todo lo que se le pide a un integrante del género (saltos, enemigos, etc.), aunque evidentemente no llega a los niveles de los grandes títulos de nuestra consola, ni en su nivel gráfico ni en el de jugabilidad.

Puntuación:

PLATAFORMAS

RAYMAN 2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



El simpático Rayman protagoniza un estupendo juego de plataformas con un desarrollo de lo más divertido y unos gráficos realmente fantásticos. Aunque podría parecer enfocado para los más jóvenes, garantiza horas de diversión para los jugones de todas las edades.

Puntuación: 8

SONIC ADVENTURE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **4.990 ptas** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



El puercoespín más famoso de Sega corre en el plataformas más frenético disponible en Dreamcast. Recorre enormes mundos 3D con un aspecto gráfico alucinante, en su lucha contra los secuaces del malvado Dr. Robotnik. La posibilidad de jugar con los otros personajes es fantástica.

Puntuación: 9

SUPER MAGNETIC NEO

Compañía: **CRAVE ENTERTAINMENT**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



El protagonista del juego es un electroimán. Tiene un argumento infantilón y gráficos coloridos y aceptables, pero con un control demasiado suelto para los más pequeños que es a los que se supone que va dirigido. No está mal, pero nunca llega a alcanzar la altura de sus compañeros de género.

Puntuación: 6

TOY STORY 2

Compañía: **DISNEY**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas** Edad: **T**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



La versión "jugatil" de la peli de Disney nos permite dar saltos al mando de Buzz Lightyear por unos amplios escenarios 3D. Sigue el argumento que vimos en el cine, pero mejora el nivel gráfico de las versiones para otras plataformas. Sin embargo, su horrible control le resta muchos puntos.

Puntuación:

...CAPCOM VS SNK

...pañía CAPCOM
...ribuidora VIRGIN
...cio 8.990 ptas. Edad +13
...de jugadores 1 ó 2
...ma INGLÉS



Los mejores personajes de dos compañías tan clásicas en el género como Capcom y SNK se enfrentan en el que es el mejor juego de lucha en 2D para Dreamcast. ...e frenético en los combates Super ...ous Moves escenarios interactivos ...ve todo mucho, mucha jugabilidad

...ntuación ... 9

...ARVEL VS CAPCOM

...pañía CAPCOM
...ribuidora VIRGIN
...cio 8.490 ptas. Edad TP
...de jugadores 1 ó 2
...ma INGLÉS



Nos encontramos ante un juego de lucha en 2D correcta conversion de la recreativa con unos graficos brillantes y coloristas cuyo punto pal atractivo radica ...s numerosos personajes tanto los ...clásicos de la saga "Street Fighter" ...s los super héroes de la casa Marvel

...ntuación ... 5

...ROJECT JUSTICE

...pañía CAPCOM
...ribuidora VIRGIN
...cio 8.990 ptas. Edad +13
...de jugadores 1 ó 2
...ma INGLÉS



La tercera parte de la saga «Rival Schools» llega a Dreamcast para que nosotros nos llemos e guantazo limpio en el Instituto Combates en equipo rápidos y ...mplios escenarios 3D Un monton de ...ersajes con un diseño muy menga y ...o de humor para un juego divertidísimo

...ntuación ... 8

...III THIRD STRIKE

...pañía CAPCOM
...ribuidora VIRGIN
...cio 8.490 ptas. Edad TP
...de jugadores 1 ó 2
...ma INGLÉS



El mejor «Street Fighter» de la prolífica saga de lucha en 2D de Capcom La vuelta de je popular Chun Li marca le pauta, y ademas disponemos de una gran cantidad de ...adores Los nuevos super art moves ...golpes especiales alucinantes que ...tienen su ya legendario jugabilidad

...ntuacion ... 7

DEAD OR ALIVE 2

Compañía TECMO
Distribuidora ACCLAIM
Precio 8.490 ptas Edad +13
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma INGLES



Junto a «Soul Calibur» el mejor exponente del género en nuestra consola Combina el atractivo de sus chicas un control excelente y unos escenarios en 3D que nos permiten combatir en diferentes alturas. Una opción de compra magnífica para los efic onados a las tortas virtuales

Puntuación ... 9

MARVEL VS CAPCOM 2

Compañía CAPCOM
Distribuidora VIRGIN
Precio 8.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1 ó 2
Idioma INGLES



Con un modo historia se habría convertido en una verdadera obra maestra de la lucha en 2D pero aun sin él gracias a sus geniales graficos estupendos efectos y su gran numero de carismaticos personajes es una gran opcion para los que se vuelven locos con este genero

Puntuación ... 9

SOUL CALIBUR

Compañía NAMCO
Distribuidora SEGA
Precio 8.490 ptas. Edad +13
Nº de jugadores 1 o 2
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO



Sin ninguna duda éste es uno de los mejores juegos de Dreamcast, y sólo para poder jugarlo merecerle la pena comprarse la consola Un monton de modos de juego los mejores graficos que se han visto en el género un control alucinante y mil cosas mas No tenerlo es un pecado

Puntuación ... 10

SPAWN

Compañía CAPCOM
Distribuidora PROEIN
Precio 9.990 ptas. Edad +13
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma INGLÉS



Un innovador juego de lucha en 3 dimensiones que nos lleva hasta el Infierno Prepárate para un apartado técnico de excepcion y frenéticos combates multijugador entre los personajes creados por Todd McFarlane Y de la mano de Capcom, una compañía que es sinónimo de diversión

Puntuación ... 8

FIGHTING VIPERS 2

Compañía AM2
Distribuidora SEGA
Precio 8.990 ptas. Edad +13
Nº de jugadores 1 o 2
Idioma TEXTOS EN GASTELLANO



Aunque son pocos los luchadores mas raros y estrafalarios del genero nos regalan un montón de horas de diversion en esta nueva version del clásico de Saturn Tecnicamente es correcto pero quizas su control sea demasiado simple y además pide a gritos el modo historia que le falta.

Puntuación ... 7

POWER STONE

Compañía CAPCOM
Distribuidora PROEIN
Precio 4.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1 o 2
Idioma INGLES



Capcom famosa por sus sagas de lucha en 2D nos presenta un estupendo arcade en 3D con gráficos de cuidada estética manga y la diversión añadida de poder interactuar con cualquier objeto de escenario y usarlo como arma Una excelente conversion de la recreativa.

Puntuación ... 9

STREET FIGHTER ALPHA 3

Compañía CAPCOM
Distribuidora VIRGIN
Precio 8.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1 ó 2
Idioma INGLÉS



Una nueva entrega de la inagotable saga «Street Fighter» con gráficos brillantes un plantel nada despreciable de luchadores (¡34!) y un buen catalogo de opciones de juego Ahora bien todo ello en 2D, con las carencias propias de este entorno gráfico Se queda algo antiguo

Puntuación ... 7

TECH ROMANCER

Compañía CAPCOM
Distribuidora VIRGIN
Precio 8.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1 o 2
Idioma INGLES



Gigantescos robots con poderosos simios ataques se enfrentan en un completo juego de lucha en 3D sobre grandes escenarios y con gran libertad de movimientos Una buena opción que se ve un poco empañada por el bajo número de "mechs" que podemos elegir para luchar

Puntuacion ... 7

JOJO S BIZARRE ADVENTURE

Compañía CAPCOM
Distribuidora VIRGIN
Precio 8.490 ptas. Edad +13
Nº de jugadores 1 o 2
Idioma INGLÉS



Otro titulo de la prolífica Capcom basado esta vez en los personajes de un manga bastante conocido en Japon aunque no en España Vuelven a ser peleas en 2D con unos graficos poco espectaculares y algunos fallos de control Aprobado sin más y para buscadores de curiosidades

Puntuación ... 5

POWER STONE 2

Compañía CAPCOM
Distribuidora PROEIN
Precio 9.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma INGLES



La segunda parte de este juego tiene la virtud de no ser sólo una continuación con mas personajes y algunos que otra mejora grafica sino que se desmarca de su original planteando unas peleas para cuatro jugadores en las que sigue habiendo total interaccion con los distintos escenarios

Puntuación ... 9

SF III DOUBLE IMPACT

Compañía CAPCOM
Distribuidora VIRGIN
Precio 8.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1 ó 2
Idioma INGLÉS



Las dos primeras versiones del juego de recreative están en disco en un solo GD, y por eso el título de este es de "doble impacto" Pero aun siendo dos juegos en uno realmente aporta muy poco al genero si presentarnos pocos personajes y un aspecto grafico anclado en el pasado

Puntuacion ... 6

VIRTUA FIGHTER 3TB

Compañía SEGA
Distribuidora SEGA
Precio 8.490 ptas. Edad +13
Nº de jugadores 1 o 2
Idioma INGLES



La saga «Virtua Fighter» es antologica en la lucha en 3D, y no podia dejar de estampar su sello en los 128 bits Se trata de un juego de lucha con buen control y graficos de calidad tanto de los personajes como de los escenarios, aunque se queda corto a la hora de ofrecer opciones de juego

Puntuacion ... 8

ARMY MEN SARGE'S HEROES

Compañía **3DO**
Distribuidora **VIRGIN**
Precio **8.990 ptas** Edad **TP**
Nº de jugadores **De 1 a 4**
Idioma **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



El sargento Hawk tiene que enfrentarse él solito a todo el ejército de muñecos marrones. Para ello cuenta con un montón de armas y un planteamiento de juego original al principio, pero que tememos por hacerse repetitivo. El modo para cuatro jugadores no consigue que suba el nivel.

Puntuación 5

BANGAI-O

Compañía **SWING**
Distribuidora **VIRGIN**
Precio **8.490 ptas** Edad **TP**
Nº de jugadores **1**
Idioma **INGLÉS**

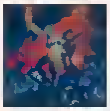


Un matamarcianos con una estética manga en sus secuencias entre fases, que nos pone a los mandos de un robot. Es bastante largo (tiene 44 fases), pero al mismo tiempo tiene un nivel de dificultad elevado en extremo. En definitiva, un juego sin mucho empaque, sólo para fanáticos.

Puntuación 5

DRAGON'S BLOOD

Compañía **CRAVE**
Distribuidora **VIRGIN**
Precio **6.990 ptas** Edad **+13**
Nº de jugadores **1**
Idioma **INGLÉS**



Una buena aventura, ambientada en un reino medieval donde tienen el típico problema con una plaga de dragones. Una realización técnica bastante buena, con heroes de gran tamaño, aunque las peleas resultan algo confusas y se abusa mucho del efecto de niebla. Si no fuera por eso

Puntuación 6

DINOSAURIO

Compañía **UBI SOFT**
Distribuidora **UBI SOFT**
Precio **8.995 ptas** Edad
Nº de jugadores **1**
Idioma **DOBLADO AL CASTELLANO**



Este adaptación de la película de Disney nos permite tomar el papel de tres dinosaurios diferentes, habilidades que debemos alternar para ir resolviendo las diferentes misiones que se nos proponen. Vista aérea, personajes pequeños y un planteamiento infantil completan la oferta.

Puntuación .....

FUR FIGHTERS

Compañía **BIZARRE**
Distribuidora **ACCLAIM**
Precio **8.490 ptas** Edad **TP**
Nº de jugadores **De 1 a 4**
Idioma **SUBTITULOS EN GASTELLANO**



Acción a manos llenas se conjuga con buenas dosis de aventuras y de plataformas en este título. Además, todo ello acompañado de un sentido del humor de lo más hilarante que hace que uno se ría cada dos por tres. Parece infantil, pero encanta también a los mayores con ganas de juerga.

Puntuación 7

GAUNTLET LEGENDS

Compañía **MIDWAY**
Distribuidora **VIRGIN**
Precio **8.490 ptas** Edad **TP**
Nº de jugadores **De 1 a 4**
Idioma **INGLÉS**



Revival en 3D de uno de los juegos más exitosos de los comienzos de esta industria. «Gauntlet Legends» nos sumerge en un mundo fantástico medieval en busca de unas runas olvidadas. Enemigos a porrillo y muchas magias. Técnicamente es un poco flojo, y lo mejor es su opción multijugador.

Puntuación 6

GIGA WING

Compañía **CAPCOM**
Distribuidora **VIRGIN**
Precio **8.490 ptas** Edad **TP**
Nº de jugadores **1 o 2**
Idioma **INGLES**



Esta conversión de una recreativa cojea por varios lados. En primer lugar, tiene solo siete fases, una cifra que se queda muy corta. Por si fuera poco, la acción se vuelve totalmente caótica cuando aparecen un montón de disparos y naves iles en la pantalla. Un matamarcianos flojillo.

Puntuación 4

GRAND THEFT AUTO

Compañía **TAKE 2**
Distribuidora **PROEIN**
Precio **9.490 ptas.** Edad
Nº de jugadores **1**
Idioma **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Un juego que ya era muy conocido antes de llegar a nuestra consola y que en esta versión mantiene el mismo planteamiento de toda la vida, tenemos que cumplir misiones al servicio de la mafia. Sus gráficos no son nada del otro mundo, pero al menos resulta entretenido.

Puntuación .....

GUN BIRD 2

Compañía **CAPCOM**
Distribuidora **VIRGIN**
Precio **8.990 ptas** Edad **TP**
Nº de jugadores **1**
Idioma **INGLÉS**



Capcom ha convertido uno de sus recreativos, que nos mete en la piel de siete personajes para avanzar al más puro estilo de los matamata clásicos. No se le puede echar mucho a nivel técnico, pero es que es demasiado corto, y también confuso debido a los miles de disparos de los enemigos.

Puntuación 5

HIDDEN & DANGEROUS

Compañía **TAKE 2**
Distribuidora **PROEIN**
Precio **9.490 ptas** Edad **+18**
Nº de jugadores **1**
Idioma **TEXTOS EN CASTELLANO**



Una conversión de un juego que había tenido cierta fama en PC, pero que se estrella de plano en su llegada a nuestra consola. Los gráficos son bochornosos, con unos enemigos impropios de los tiempos que corren, con lo cual el posible interés que podría tener la acción se reduce a cero.

Puntuación 3

JEDI POWER BATTLES

Compañía **LUCAS ARTS**
Distribuidora **ELECTRONIC ARTS**
Precio **9.490 ptas.** Edad **TP**
Nº de jugadores **1**
Idioma **INGLES**



Aunque el juego llegó a PlayStation hace varios meses, la tardanza en venir a nuestra consola se ha permitido que se le incluyan numerosas mejoras, tanto a nivel gráfico, con personajes más grandes y una resolución mayor, como jugable, con la inclusión de dos modos de juego nuevos.

Puntuación 8

JET SET RADIO

Compañía **SEGA**
Distribuidora **SEGA**
Precio **8.990 ptas** Edad
Nº de jugadores **1**
Idioma **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Sega nos trae un juego moderno como pocos, sus protagonistas son unos patinadores que pintan graffiti, tiene una banda sonora que es el hipo, y por encima todo destacan unos gráficos que mezclan estética del dibujo animado con unas calidades y unas animaciones sobresalientes. Genial.

Puntuación .....

KISS PSYCHO CIRCUS

Compañía **TREMOR ENTERTAINMENT**
Distribuidora **PROEIN**
Precio **9.490 ptas** Edad **+16**
Nº de jugadores **1**
Idioma **INGLÉS**



Poco, poquísimo tuelle el de un juego de acción subjetiva con un control infernal y un desarrollo supermonótono y soso. Además, los Kiss, que le dan el título, son más un reclamo publicitario que otra cosa, pues casi no aparecen en el juego (y la banda sonora es de penaj). Nada recomendable.

Puntuación 3

MAKEN X

Compañía. **ATLUS**
Distribuidora **SEGA**
Precio **8.990 ptas** Edad **+16**
Nº de jugadores **1**
Idioma **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



«Maken X» presenta uno de los argumentos más interesantes y adultos que se pueden pedir a un juego de acción. Es un buen "shooter" en primera persona, cuyos gráficos cumplen con su misión. Lo peor es que su control no responde del todo bien, lo que le resta bastante jugabilidad.

Puntuación 6

MDK 2

Compañía **BIOWARE**
Distribuidora **VIRGIN**
Precio **8.490 ptas** Edad **TP**
Nº de jugadores **1**
Idioma **INGLÉS**



Este juego nos ofrece 40 niveles llenos de acción en los que podemos controlar a sus tres originales protagonistas repartiendo disparos a troche y moche. Los gráficos tienen mucha calidad, y está lleno de situaciones variadas e hilarantes. Su gran defecto es una dificultad elevadísima.

Puntuación 7

NIGHTMARE CREATURES 2

Compañía **KALISTO**
Distribuidora **KONAMI**
Precio **7.990 ptas** Edad
Nº de jugadores **1**
Idioma **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



De la mano de Kalisto un juego especialmente recomendado para los amantes de los sustos de las películas góticas y de los juegos de acción. El argumento es bueno, pero el juego no engancha como debería, el tener un componente técnico flojillo y un sistema de combate demasiado simple.

Puntuación .....

ACCIÓN

■ ACCIÓN

QUAKE III ARENA
Compañía IO SOFTWARE
Distribuidora SEGA
Precio 8.990 ptas. Edad +18
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO



Uno de los grandes clásicos del juego online para PC llega a nuestra consola en una conversión magnífica que no pierde ni un ápice de calidad gráfica. Gozaz de mantener una velocidad de impresionante mientras estamos disfrutando sus geniales partidas en la red

Puntuación 10

SILENT SCOPE
Compañía KONAMI
Distribuidora KONAMI
Precio 8.990 ptas. Edad +18
Nº de jugadores 1
Idioma SUBTITULOS EN CASTELLANO



La conocida recreativa del francotirador llega a Dreamcast en una conversión que conserva el mismo nivel gráfico pero que nos guarda la sorpresa (negativa) de no ser compatible con la pistola. Por lo demás resulta muy divertido mientras dura, porque su duración se nos antoja demasiado corta

Puntuación 7

STAR WARS DEMOLITION
Compañía LUCAS ARTS
Distribuidora PROEIN
Precio 9.990 ptas. Edad TP
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma INGLÉS



Este juego aprovecha el tirón de la saga Star Wars para plantearnos unas insulsas batallas con los personajes más famosos de la galaxia a bordo de los vehículos que les caracterizan. La niebla es común a todos los escenarios y el interés de los combates decae con demasiada rapidez

Puntuación 4

THE HOUSE OF THE DEAD 2
Compañía SEGA
Distribuidora SEGA
Precio 8.990 ptas Edad +18
Nº de jugadores 1 ó 2
Idioma INGLÉS



Conversión casi perfecta de uno de los arcades más grandes. Nuestro objetivo es cargarnos a todos los zombies y demás bichejos de la misma calaña que nos vayamos encontrando. Diversión terrorífica garantizada, y mucho mejor si lo jugamos con la pistola de Dreamcast

Puntuación 9

TOY COMMANDER
Compañía NO CLICHÉ
Distribuidora SEGA
Precio 8.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO



Nuestros juguetes se han rebelado y están sembrando el caos en toda la casa. Utilizando todo tipo de vehículos, atravesamos un montón de fases para poner a estos rebeldes de plástico luciendo gráficos 3D para un juego al que le falta algo más de chispa.

Puntuación 7

ZOMBIE REVENGE
Compañía SEGA
Distribuidora SEGA
Precio 8.990 ptas. Edad +18
Nº de jugadores 1 ó 2
Idioma INGLÉS



Este beat'em up es una opción de compra con diversión asegurada que nos traslada a una ciudad repleta de zombies. Los gráficos son impactantes y el ritmo vertiginoso. Es una conversión del arcade a la que sólo se le puede achacar que no tenga una duración algo más larga

Puntuación 6

BUST A MOVE 4
Compañía TAITO
Distribuidora ACCLAIM
Precio 5.490 ptas Edad TP
Nº de jugadores 1 ó 2
Idioma INGLÉS



La fórmula de «Bust a Move 4» no es nueva, pero sí enormemente adictiva, como saben los que la conocen. Vistoso y muy colorido, habría alcanzado mucha más nota si hubiera ten do una opción que creemos necesaria en este tipo de juegos: poder jugar partidas a cuatro jugadores

Puntuación 6

MR. DRILLER
Compañía NAMCO
Distribuidora VIRGIN
Precio 8.990 ptas Edad TP
Nº de jugadores 1
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO



Aunque no sea muy habitual en le compañía, Namco se atreve con un género como el puzzle y lo hace con una idea brillante y divertida: tenemos que taladrar los bloques de colores del suelo para llegar hasta la parte baja de la pantalla. Lo único que le falla es la falta de un modo versus

Puntuación 6

■ OTROS GENEROS

RAINBOW SIX
Compañía REO STORM
Distribuidora VIRGIN
Precio 8.990 ptas Edad +18
Nº de jugadores 1
Idioma INGLÉS



El primer gran juego de estrategia que sale en Dreamcast nos pone al mando de un equipo de lucha antiterrorista en una serie de misiones con diversos objetivos. Técnicamente complejo, sus extensos menús recuerdan demasiado su origen del PC. Para aficionados que dominen el inglés

Puntuación 7

SAMBA DE AMIGO
Compañía SEGA
Distribuidora SEGA
Precio 19.990 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1 ó 2
Idioma INGLÉS



Un juego musical que tiene la peculiaridad de que se vende junto con un par de maracas, lo que os da una idea de su grado de locura y nos hace bailar un montón de canciones famosas. Nos parece el instrumento ideal para disfrutar de las fiestas en casa, aunque sale un poco caro

Puntuación 8

SPACE CHANNEL 5
Compañía SEGA
Distribuidora SEGA
Precio 8.490 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO



La reportera Ulala es la protagonista de un peculiar juego musical en Dreamcast que deja el listón muy alto para los demás. Un sencillo concepto gráficos y coreografías de ulala-ne y sobre todo su poder adictivo le convierten en un juego genial. Su única pega es que se hace corto.

Puntuación 9

SONIC SHUFFLE
Compañía HUDSON SOFT
Distribuidora SEGA
Precio 8.990 ptas Edad TP
Nº de jugadores De 1 a 4
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO



Es el único "party", por ahora, de Dreamcast y este protagonizado por Sonic y su panda. Su aspecto visual a lo «Jet Set Radio» es bonito, pero a la hora de jugarlo pierde enteros por los constantes tiempos de carga y por el escaso protagonismo que le otorga a los eventos multijugador

Puntuación 5

■ JUEGOS DE ROL

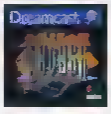
PHANTASY STAR ONLINE
Compañía SONIC TEAM
Distribuidora SEGA
Precio 8.990 ptas. Edad +13
Nº de jugadores 1
Idioma TEXTOS EN CASTELLANO



Un juego absolutamente único y revolucionario. Es el primer RPG online de nuestra consola, en el que podemos formar equipo con otros tres jugadores de cualquier parte del mundo para cooperar en una gran epopeya futurista. Y técnicamente, de gloria verlo. ¡Sólo podía ser en Dreamcast!

Puntuación 10

RECORD OF LODOSS WAR
Compañía SWING! INTERACTIVE
Distribuidora VIRGIN
Precio 8.990 ptas. Edad +13
Nº de jugadores 1
Idioma INGLÉS



Esta adaptación de un conocido manga toma forma de RPG y nos pone en el papel de un caballero resucitado que debe liberar un mundo fantástico medieval. Tiene una perspectiva tipo «Diablo» y en sus mazmorras hay batallas constantes. ¡Lástima que no lo hayan traducido!

Puntuación 7

TIME STALKERS
Compañía CLIMAX
Distribuidora SEGA
Precio 8.490 ptas Edad +13
Nº de jugadores 1
Idioma SUBTÍTULOS EN CASTELLANO



Un juego de rol que no alcanza las grandes cimas de otros títulos del género, pero que cumple su papel sin meterse en mayores complicaciones. Tiene un estilo gráfico con personajes cabezones y un sistema de mazmorras y laberintos que se puede hacer algo repetitivo

Puntuación 6

PHANTASY STAR ONLINE VER. 2
Compañía SEGA
Distribuidora UBI SOFT
Precio 8.990 ptas. Edad TP
Nº de jugadores 1
Idioma INGLÉS



La segunda parte de este título clásico de Saturn ofrece a todo aficionado un motor gráfico estupendo, una historia interesantísima y el más divertido sistema de combates que conocemos. Es una joya del clásico y su único problema es que debería tener un buen nivel de inglés

Puntuación 9

PHANTASY STAR ONLINE



En el planeta Ragol te espera una gran aventura, y hay millones de personas deseando unirse a ti para vivirla. Si sigues los consejos de esta guía, serás el explorador más completo que exista en Internet.

¿QUÉ PERSONAJE ELEGIR?

Antes de comenzar tu larga andadura, tendrás que seleccionar el personaje con el que vas a jugar durante todo el viaje. Cada uno tiene sus características y habilidades propias, así que elige el que más se amolde a tu estilo y personalidad.

Tienes nueve candidatos disponibles, divididos a su vez en tres categorías diferentes: Hunters, Rangers y Forces. Para evitar cualquier posible confusión posterior, te recordamos que cuando se quiere generalizar en el juego llaman también "hunter" a cualquier integrante de los tres grupos anteriores, aunque se refieran a un Ranger por ejemplo. Matizado este punto, pasamos a detallar uno a uno, los pros y las contras que muestran los personajes que componen las tres clases.

HUNTERS

A los Hunters les encanta la lucha cuerpo a cuerpo, para la cual emplean principalmente armas blancas, aunque también pueden atacar con armas de fuego. En cambio, no están bien dotados para el uso de técnicas. Su principal defecto es su limitada capacidad para alcanzar a los enemigos a distancia, en comparación con los Rangers. Aun así, son los ideales para los exploradores novatos.

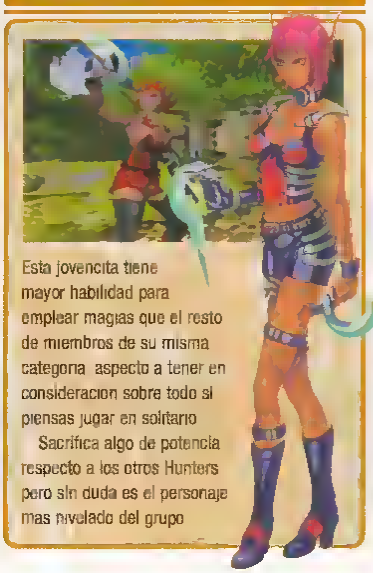
HUMAR



Nos encontramos ante el inevitable personaje "todoterreno", bien dotado en general, pero que no destaca en ningún apartado en particular, ni en fuerza, ni en defensa o precisión.

En cambio, y gracias a su buen equilibrio, puede aprender y usar algunas magias a lo largo del juego. Muy recomendable para jugadores novatos o que quieran ir a lo seguro, sin riesgos.

HUNEWEAR



Esta jovencita tiene mayor habilidad para emplear magias que el resto de miembros de su misma categoría, aspecto a tener en consideración sobre todo si piensas jugar en solitario.

Sacrifica algo de potencia respecto a los otros Hunters pero sin duda es el personaje más nivelado del grupo.

HUCAST

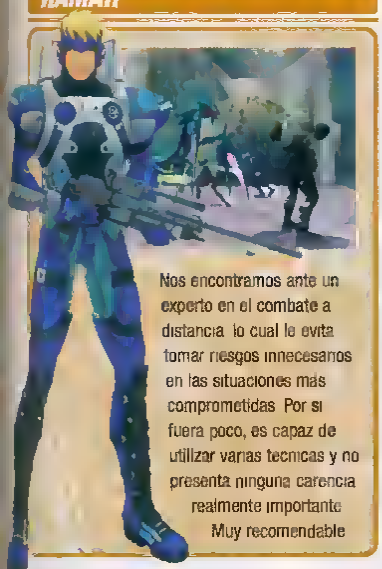


Es una especie de máquina para triturar enemigos. Maneja gran cantidad de armas y tiene la mayor HP (puntos de vida) de todos los personajes del juego. Su gran problema es que no puede hacer ningún tipo de técnica, con lo que muchas veces dependerás de los ítems, en especial los de recuperación.

RANGERS

Puede que sean los personajes más completos de «Phantasy Star Online». Son grandes especialistas a la hora de atacar con armas de fuego, por lo que su tactica pretenda consiste en disparar a los rivales desde largas distancias. Por contra, su talón de Aquiles es su pobre conocimiento cuando se trata de usar técnicas. Aun así, son una de las opciones más sólidas para cualquier tipo de jugador, novato o experto.

RAMAR



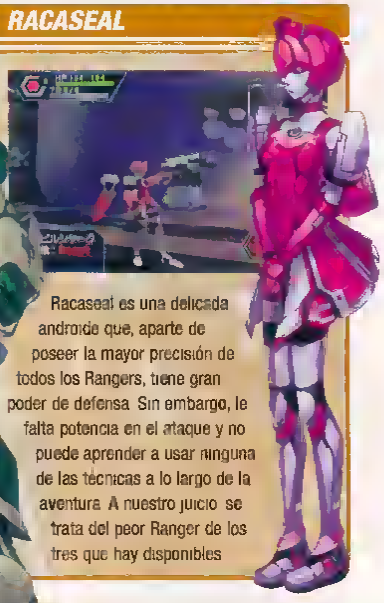
Nos encontramos ante un experto en el combate a distancia lo cual le evita tomar riesgos innecesarios en las situaciones más comprometidas. Por si fuera poco, es capaz de utilizar varias tecnicas y no presenta ninguna carencia realmente importante. Muy recomendable.

RACAST



Este grandullon es el unico personaje de todo el plantel que puede hacerse con cualquier arma, sea del tipo que sea, y tiene a su vez gran punteria a la hora de acertar a los rivales. Es potencia en estado puro. Por desgracia, no puede hacer magias, por lo que depende de los items.

RACASEAL



Racaseal es una delicada androide que, aparte de poseer la mayor precisión de todos los Rangers, tiene gran poder de defensa. Sin embargo, le falta potencia en el ataque y no puede aprender a usar ninguna de las técnicas a lo largo de la aventura. A nuestro juicio se trata del peor Ranger de los tres que hay disponibles.

FORCES

Sin ningún género de dudas, los Forces representan la elección más aconsejable para aquellos que tengan previsto dedicarle muchas horas al juego (nos imaginamos que la mayoría, ¿no?). Son muy débiles, casi indefensos en la lucha cuerpo a cuerpo, pero su profundo dominio de las magias compensa esas deficiencias. Eso sí, en las primeras partidas puede que no duren ni un segundo contra un rival poderoso.

FOMARL



Se trata del Force que peor domina su terreno: el uso y abuso de las magias durante los combates, con lo que pierde la mayor parte de su atractivo. Aunque al principio parezca la más equilibrada y accesible, las prestaciones de este personaje se ven a la larga superadas con mucha amplitud por sus otros dos compañeros de profesion.

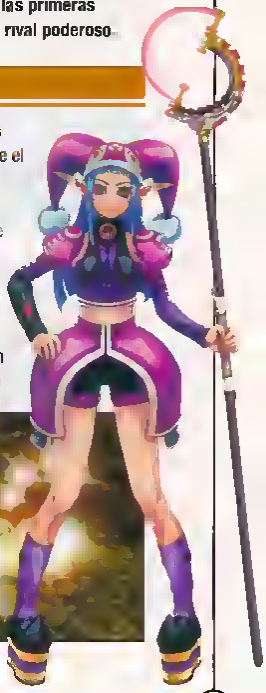


FONEWM



Este extraño chaval de aspecto circense puede convertirse en una bestia parda si cae en las manos de un 'jugón' experto. Es capaz de desarrollar todas las magias, su nivel de técnica es el mas elevado de todos y también el Force que mayor radio de alcance tiene de todos.

FONEWEAR



Esta chica comparte bastantes similitudes con Fonewm. Tiene el handicap de contar con muy pocos puntos de salud, pero su defensa es sensiblemente superior a la de su colega. Al igual que el anterior es una de las mejores bazas por las que puedes decantarte, ya sea jugando en solitario o avanzando en grupo.

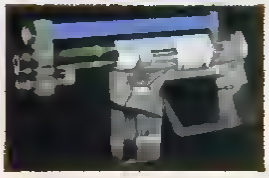


LAS ARMAS PRINCIPALES

En «Phantasy Star Online» cuentas con un arsenal de "juguetes" realmente alucinante para afrontar los peligros de Ragol. De hecho, hay tal cantidad, y con tantas variantes, que hablar de todas ellas podría ocupar decenas de páginas. Por ese motivo, a continuación vamos a mostrarte las más habituales y sin ningún atributo especial (como que dañe un 15% más a un tipo de enemigo, por ejemplo).

AUTOGUN

Una pistola con un gran poder ofensivo y amplio radio de impacto. Buena elección si lo que te van son las batallas a distancia.

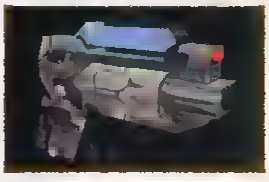


SHOT

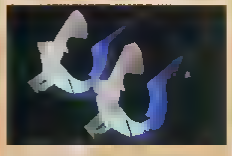
Es uno de los instrumentos de ataque preferidos por los Rangers. Puede acertar a varios objetivos a la vez, aunque tendrás que acercarte algo más de lo normal a los indeseables engendros de Ragol para conseguir hacer diana. Lo encontrarás en los niveles más avanzados del juego, pero te aseguramos que merece la pena.

HANDGUN

Es una de las mejores armas disponibles. Rápida y potente, puedes emplearla para disparar a los enemigos desde largas distancias (desde la entrada a una de las salas, por ejemplo), evitando los disgustos que da el acercarse demasiado a los bichos.



DAGGER



Estas pequeñas dagas únicamente las pueden emplear los Hunters. Son bastante rápidas y causan un daño razonable a los enemigos. Resultan de lo más socorrido en determinadas circunstancias, como cuando te ves rodeado de varios adversarios y tienes que liquidar a uno o dos de ellos para poder salir con vida del trance.

BRAND

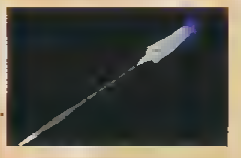
Pertenece a la familia de las espadas y es de las primeras armas con las que tendrás que vértelas con tus rivales. Competente, pero sin excesos, al ser potente y muy fiable le utilizarás sin descanso hasta que logres hacerte con otra arma de un rango superior.

RIFLE

Es uno de los artefactos predilectos de los Rangers. Su red o de acción es muy elevado, así que se convierte en el arma perfecta para el combate a distancia. Quizá peque de ser un tanto lenta, pero su potencial ofensivo es considerable.



PARTISAN



Sólo pueden ser usadas por los Hunters. A pesar de ser un poco lenta, es un arma blanca realmente devastadora, ya que puedes fulminar a varios enemigos de un solo golpe. Viene de perlas contra algunos jefes finales, como el dragón del primer nivel o la insecto-serpiente del segundo, pues éstos tienen varios puntos de impacto y puedes zurrarles de lo lindo.

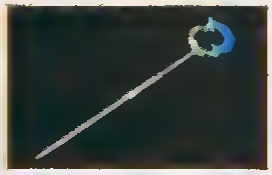
WAND

Otra especie de vara que portan los Forces, y tiene la cualidad de aumentar el poder mental de todo aquel que lo posee. Su potencial de ataque es limitado y te obliga a acercarte mucho a tu rival para atizarle.

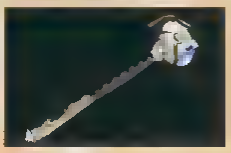


ROD

El Rod es un largo "stick" que pueden usar los Forces. Sin duda, es una de las mejores opciones de ataque que tienen (al margen de las técnicas, claro), debido a que gracias a su longitud pueden golpear a los rivales desde una posición más defensiva que la que permite el Cane, por ejemplo. Además, el daño que le causa a los monstruos que le prueban también es más elevado.



CANE



Es uno de los objetos más comunes con los que suelen ir equipados los Forces. Su uso es exclusivo para la lucha cuerpo a cuerpo, aunque no es muy recomendable, ya que hiere muy levemente a los enemigos.

SNIPER

Gracias a este rifle obtendrás la mayor precisión en tus disparos. Quizá no sea el que mejores prestaciones ofrezca en cuanto a poder de ataque, pero es de lo mejorcito que puedes encontrar para sorprender a los enemigos que estén más alejados.

SABRE



Este sable de luz lo puede emplear cualquiera de las tres clases. Sin embargo, dudamos mucho de que eso llegue a ocurrir, pues es un arma mediocre en casi todos los aspectos. Sólo aconsejable para cuando no tengas otra cosa a mano y no poseas el dinero suficiente para comprar otra.

MECHGUN

La gran ventaja de la Mechgun es la tremenda rapidez con la que realiza los disparos, pero tiene en su contra el no ser excesivamente contundente y su regular radio de alcance.
Es recomendable para acabar con manadas de enemigos con poco nivel de salud, es decir, para los que habitan en el bosque y en las cuevas.

SWORD

Este "pesado" de espadón es un arma de la que sólo pueden disfrutar los Hunters. Su único "pero" radica en que debido a su tamaño y peso tardas algo más en asestar los golpes. Eso sí, bicho que pillas, bicho que conviertes en pure filete para servir (¡puaghhh!). Consíguele y te enamorarás de ella, aunque tendrás que poseer un determinado nivel de experiencia. Resulta el complemento ideal si además posees un arma para disparar desde larga distancia.



LOCKGUN

Aunque su tamaño no es como para salir corriendo, no te dejes engañar por él. Se trata de una pistola con un gran nivel de ataque, que en manos de un buen Ranger o Hunter hace estragos entre los impotentes rivales. Si además tienes la fortuna de que posea alguno de los atributos especiales, seguro que no la soltarás en mucho tiempo.

SLICER

Es como una especie de boomerang de aspecto extraño y futurista, y la verdad es que hace "pupita" a todo aquel que lo prueba en sus propias carnes. Es un arma de alcance medio, y al ser de ida y vuelta puede impactar a más de un adversario en su trayectoria. El problema es que te quedas algo desprotegido mientras está en el aire.



TODAS LAS TÉCNICAS

A parte de equiparse con todo tipo de armas de ataque, casi todos los protagonistas pueden aprender conjuros mágicos. Como es normal, son los Forces los que mejor dominan las tecnicas, y pueden llegar a hacerse casi inmortales. Estos poderes especiales adquieren distintos niveles de potencia, y se engloban en tres clases distintas: ataque, recuperación y apoyo. Aqui te enseñamos sus efectos.

ATAQUE

FOIE Es nno de los poderes mas basicos. Lanzas nna bole de tuego qne abrasa a un único adversario

BARTA Con él crearas nne especie de sonda congelada que deñara a todos los enem gos qne se vaye encontrando en su trayectoria

ZONDE Este rayo ataca desde arriba al contrincante qne elijes. Es muy rapido, con lo qne las posib l dades de qne le aciertes son muy altas. No es demasiado contundente pero funcione

GIFOIE El jugador que emplea esta magia se rodea de fuego a su alrededor. Es realmente util cnando tratas de deshacerte de monstruos circnndantes

GIBARTA Es una tecnica parecida a la ya comentade "Barta" pero el redio de acc on es mncho meyor, con lo que congelará a une cantidad más elevada de enemigos

GIZONDE Este tecnica provoca una reaccion en cadena "friendo" a base de rayos a varios nvales en un solo ataqne

RAFOIE Esta magia consiste en lanzar una bola de tuego qne después de impactar en un nval crea nn circulo de fuego en torno suyo

RABARTA Si realizas esta magia, te envuelve en plocs de h elo, restando energia e todo aqnel incauto qne se atreve a acercarse a tu personaje

RAZONDE: Potente tecnica qne electrocnta e cnalquiera de los adversarios que merodean cerca de quien le ejecuta

GRANTS: Ideal contra algnnos jefes finales. Descarga gran cantidad de rayos en el cuerpo del sujeto seleccionado

MEGID: Extrana magia que ataca a nn unico objetivo con el "hechizo de la muerte"

Con la mayoría de estas magias podrás deshecerte de varios enemigos de une sola vez.

RECUPERACIÓN

RESTA Utilisima tecnica que se emplea para recargar tanto tu nivel de salud como el de tus companeros. Imprescindible

ANTI Tiene un efecto similar a la Resta, pero con la diferencia de que restablece el 'Status' de los personajes

REVERSER Fundamental durante las partidas online. Revive a todos los colegas que la heya palmado en combate

Los técnicas de recuperación resultan fundamenteles para sanar los daños que se hayan producido durante los combates.

APOYO

Si logras dominar estas técnicas, tus compañeros te odorarán.

SHIFTA Aumenta tn poder otensivo y el de tus acompañantes. No dejes de emplearlo en batallas contra monstruos muy resistentes como los jefazos de fin de nivel

DEBAND En este caso lo qne se ve potenc ado es la defensa de todo el eqnipo. Usale siempre ante los jefes finales. Tiene nnos efectos inmediatos.

ZALURE Como ya habrás supuesto el invocarlo todas las defensas rivales se veran disminnidas

JELLEN Es la contrapartida de Shifta es decir que merma el ataque de los enemigos qne estén mas cercanos. Es nne de las magias más avanzadas y sobre decir qne, al igual qne las técnicas Shifta Deband y Zalure son de lo más recomendables ante los de siempre los bichos que te agnardan impacientes al final de los n vales

RYUKER Esta especie de "Telepipe" crea un teletransportador a la Pionner 2 que puede emplear cnalqnier miembro y qne permanece activo hasta el retorno de quien lo provoco. Como los mencionedos Telepipes, son necesanos en los prolegómenos de los combates contra el jefazo final de turno

TÁCTICAS Y CONSEJOS PARA EL COMBATE

A continuacion vamos a darte una serie de consejos para que tu vida sobre el planeta Ragol sea mas facil. Aqui te vamos a enseñar la mejor forma de acabar con los enemigos, o cómo usar el radar, por ejemplo. Debes tener en cuenta que, en función del personaje que hayas elegido, alguna de estas estrategias no servirán, o no se adecuarán exactamente a las características de tu héroe. De todas formas, hemos intentado que todas las tácticas que te damos aquí sean generales. Si las sigues, te convertirás en un explorador excelente.

Conoce el menú "Start"

Antes incluso de que te veas envuelto en la primera de las mil y una batallas en las que participaras, es importante que te familiarices con el menu que aparece cuando pulsas el boton Start. Pese a que pueda parecerte algo secundario, te sera de gran ayuda el saber exactamente donde esta el item que buscas, o una determinada técnica, pues como ya habras comprobado, el juego no tiene pausa, y los adversarios continuaran atacándote aunque te encuentres en el mencionado menu. Por eso, conocer de manera precisa la localizacion inmediata de ese "Antidote" o "Antiparalysis" que necesitas, es algo imprescindible



Aprende a hacer combos

Cuando ya estes en Ragol, lo mas prioritario es que aprendas a realizar combos. Puedes golpear hasta tres veces seguidas de una tacada a los contrarios, restándoles así salud con mayor celeridad. Para que puedas efectuarlos, lo mas importante es dominar el ritmo con el que pulsas los botones. Si, por ejemplo, deseas hacer un combo de dos golpes, presiona unicamente dos veces los botones de ataque normal y/o fuerte, de manera que en cuanto veas que tu heroe realiza el primer movimiento de ataque (un espadazo, un disparo) pulses inmediatamente después uno de esos mismos botones de ataque nuevamente. Puede que suene un poco complicado, pero en realidad es mas difícil explicarlo que hacerlo.





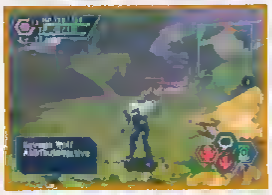
Personaliza los Controles

Que no se te pase por alto la opcion "Customize", pues con ella tienes la posibilidad de asignar a los botones las acciones que desees. Conviene que las revises bien a fondo antes de acceder a algún "jefecillo final".



No te olvides del rádar

Otro de los aspectos fundamentales es hacer un uso adecuado del radar. Puedes elegir entre dejarlo fijo o no (nosotros preferimos lo segundo),



y es uno de los instrumentos mas importantes con los que cuentas.

Te sirve para no perderte en los amplios y laberínticos escenarios, pues según vas avanzando por ellos, el radar (al igual que el mapa) los va "creando" poco a poco, con lo cual si te desorientas y al consultar tu rádar observas que la zona siguiente ya esta "dibujada", eso quiere decir que ya has pasado anteriormente por allí.



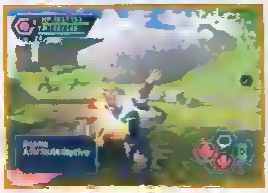
Aparte de esto, te indica donde se encuentran tus compañeros (con flechas de colores) y los enemigos (con puntos). Esto último es bastante importante, pues te permite conocer con antelación si en la sala que estás a punto de investigar esperan posibles rivales o no, o si te hallas en medio de una dependencia, saber si quedan bichos a tu espalda.

Casi sin darte cuenta, terminaras acostumbrándote, y al cabo de tres o cuatro horas de juego echarás un ojo al radar a cada paso que hagas.



Centra la cámara

Dominar el manejo de la cámara, también es un aspecto fundamental. Es cierto que no puedes cambiarla a tu antojo, pero sí que es posible centrarla en cualquier momento con el gatillo izquierdo. En el desarrollo de las batallas, una buena tactica es centrar la camara, correr hacia tu enemigo, golpearle, girar y correr hacia la camara unos metros, para luego volverte de nuevo hacia el, zurrarle hasta que se acerque demasiado y repetir la operacion. De este modo, apuntarle es mucho más facil y comodo, pues tu rival permanece alineado con la camara.



Esta estrategia viene muy bien cuando la zona donde estas es mas o menos grande, pero si ese no es el caso, existe otra forma para atacar con ventaja: acercate a tu enemigo, dale caña y alejate de el en cualquier direccion, pero siempre en linea recta. Ahora gira 90º y justo en ese momento presiona el gatillo L. Así tu rival quedará "enfilado" y te sera mucho mas comodo acabar con el.

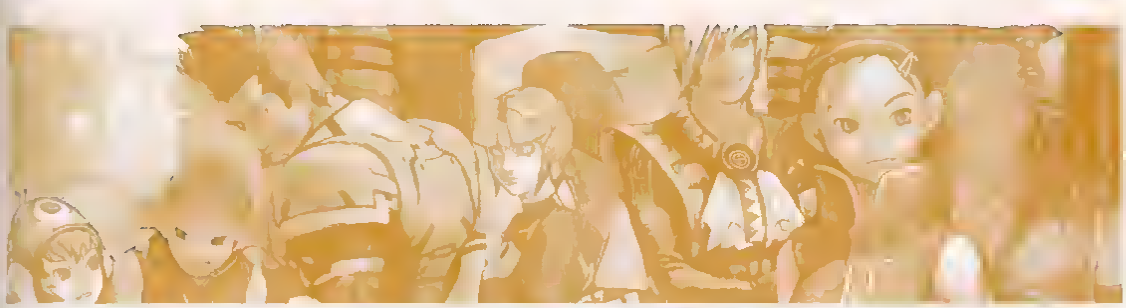
Estrategia básica

Una de las estrategias que mejores resultados da para el combate es quedarse cerca de la salida/entrada a la sala donde estén los enemigos.

Los mejores personajes para efectuarla son los Rangers, aunque con los otros también es posible. Se trata de atacar a tus rivales desde una posicion cercana a la entrada al recinto y aguantar hasta que se acerquen mucho. Cuando lo hagan, dirigete a la puerta y quédate ahí, ▶▶







pues eres invulnerable en ese lugar. Cuando se alejen de nuevo, da un par de pasos adelante y repite la operacion. Ya sabemos que es un poquito ruin, ¡pero te viene muy bien cuando estas apurado de salud!

¡Cógeles por la espalda!

Por norma general, la gran mayoria de las criaturas que habitan Ragol atacan frontalmente, por lo que es una buena idea tratar de pillarles por la espalda. De esta manera, sus posibilidades de contraataque disminuyen considerablemente.



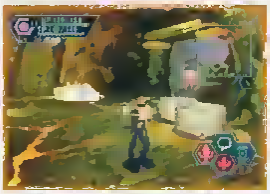
La mejor selección

Siempre que entres en una zona que este llena de monstruos, haz una selección de tus objetivos. Encargate primero de aquellos que puedan resultarte mas peligrosos, bien sea porque son rapidos o porque poseen alguna habilidad especial, como envenenarte o alterar tu estatus.



Despeja las habitaciones

Si al entrar en alguna habitacion pequeña ves que hay contenedores de items en el suelo, disparalos lo antes posible, ya que ganaras unos metros mas de espacio que pueden venirte realmente bien. Asi tendras mayor libertad de movimientos para enfrentarte con los enemigos.



Tómatelo con calma

No te obsesiones en recoger los objetos que veas rapidamente, sobre todo si hay adversarios en la zona. A diferencia de otros juegos, aqui los items no desaparecen al cabo de unos breves segundos, sino que se mantienen siempre en el lugar donde los ves. Por tanto, despacha primero a los enemigos y recoge despues lo que necesites con tranquilidad.



Optimiza tus recursos

Si te fijas, veras que algunas de las protecciones que te vas encontrando repartidas por los escenarios tienen "slots". Gracias a ellos, podras equipar complementos adicionales, que aumentan tus prestaciones y te convierten en un mejor explorador.



Utiliza el depósito

No se te ocurra ir a Ragol sin haber dejado antes en el deposito toda la Meseta que hayas conseguido, pues una vez alli no te servira de nada y lo unico que puedes conseguir si te la llevas es quedarte sin ella en caso de que caigas en combate. ¡Te ibas a arrepentir durante un buen rato!



El viejo truco del Telepipe

Asegurate de dejar activado un teletransporte (utilizando un Telepipe) antes de adentrarte por uno de los cuadrados "teleport" que te llevan a los jefes finales. Empleando esta tactica, si te matan podras hacer uso de el, y de esta forma te evitaras la molestia de tener que recorrerte de nuevo el camino hasta el enemigo.



Elige bien tu equipo

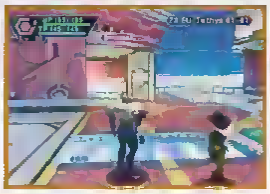
Antes de entrar a formar parte de un equipo, seleccionalo bien. Debes tener en cuenta que en las luchas, si hieres a un enemigo, cuando este se muera te verás recompensado con varios puntos de experiencia.

Esto quiere decir que si te sumas a un grupo de hunters que tengan niveles muy altos, puedes sacar bastante provecho de la situación, pues siendo un poquito listo podras subir experiencia rapidamente y sin demasiados esfuerzos.



Que la "Force" te Acompañe

Tambien es recomendable que en tu equipo haya por lo menos un Force, porque son los personajes que más ayudan a los demas, potenciando su ataque y defensa, o devolviendole la vida a todo el que muera.



MAGia Potagia

Durante toda la aventura, seras acompañado por un MAG. Es un curioso robot que va evolucionando conforme le alimentas, y que incluso puede llegar a transformarse.

Puede que te parezca algo inutil pero te aconsejamos que cuides bien de el, ya que sus Photon Blast vienen de perlas cuando te toca enfrentarte con alguno de los cuatro jefes finales que te esperan dentro del juego.



LOS HABITANTES DE RAGOL

Durante tu estancia en el planeta Ragol, vas a ser un plato de lo mas apetecible para cualquiera de los cientos de malos bichejos que pululan por los escenarios. Sin embargo y para ser sinceros, el bestiario no es tan amplio como en un principio pudiera parecer, reduciéndose a algo mas de una veintena el número de enemigos diferentes que te puedes encontrar en tu exploracion. Por lo menos los monstruos de cada nivel si son exclusivos de modo que Forest, Cave, Mine y Ruins cuentan cada uno con su propia fauna autoctona. Aqui tienes una descripcion de tus "mejores enemigos"

FOREST

Al ser el primero de los escenarios, sus residentes son bastante lentos y torpes, y ademas tampoco oponen mucha resistencia, que digamos. Vamos, que si tu nivel de experiencia tiene mas de dos cifras, seguro que despacharas a estos animalitos en un santiamén.

BOOMA Y GOBOOMA



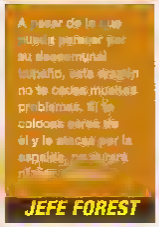
Booma, una especie de oso muy teo con afiladas garras. Es el más comun de todos los animales que viven en el bosque y su caracteristica principal es que son lentos como ellos solos. Gobooma simplemente es una evolucion de los anteriores y solo se diferencian de ellos en su resistencia, que es algo mas elevada. A menos que te encuentres rodeado por ellos, no suponen ningún obstáculo y te servirán para ganar unos puntos de experiencia que nunca vienen mal para más adelante ¿verdad?

RAG RAPPY



Parece un cruce entre un pollo y un pinguino y te atacará con su pico. A nosotros nos parecen simpaticos e incluso nos "de palo" dispararles.

DRAGON



A pesar de lo que puede parecer por su descomunal tamaño, este dragón no te causa muchas problemas. Si te colocas detrás de él y le atacas por la espalda, no podrá alcanzarte.

JEFE FOREST

MONEST



Esta planta es como un nido de mosquitos gigante y si le dejas, puede tener le peleita de estos molestos insectos. Es bastante resistente aunque no representa un peligro serio.

SAVAGE Y BARBAROUS WOLF



A estos lobos espaciales les encanta sorprender a sus posibles victimas lanzandose encima de ellas desde su escondite, que normalmente se encuentra en uno de los laterales del escenario. Lo mejor es tratar de acabar con ellos desde lejos para evitar complicaciones.

HILDEBEAR



Lo que más llame la atención de estas bestias es su imponente tamaño. Si estás cerca de él te escupirá fuego y si te hallas a cierta distancia, se plantará en tus narices de un salto. Es sin duda, la criatura más dura de este nivel.

CAVE

Las preciosas cuevas albergan peligros más temibles para los exploradores que se atreven a adentrarse en ellas. Ninguno es letal, pero si que te obligan a estar más alerta que en el bosque. Además, alguno de ellos es capaz de envenenarte o paralizarte por un tiempo.

EVIL SHARK

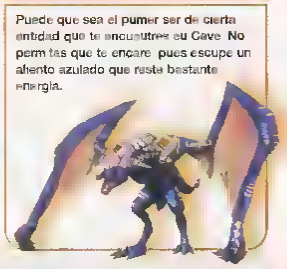


Junto a los Pal Shark y Gull Shark son la versión "Booma" de las cuevas. Al igual que sus "pumos" son poco hábiles parsimoniosos y bastante inútiles. A menos que te sorprendan son de lo mas inofensivo.

POISON LILY

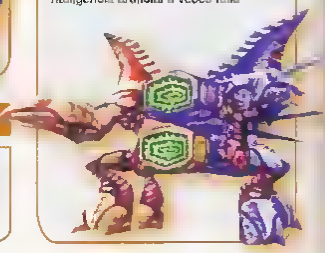
A estas florecillas les encanta lanzar veneno a los aventureros distraidos así que andate con ojo. Si lo logran utilize un "Antidote" o la técnica "Anti". Intenta "marchitarlas" lo antes posible.

NANO DRAGON



Puede que sea el primer ser de cierta entidad que te encuentres en Cave. No permitas que te encare, pues escupe un aliento azulado que resta bastante energía.

PAN ARMS



En realidad, este tipo esta formado por dos cuerpos complementarios. Cuando estan en dos son invulnerables, así que aguanta hasta que se dividan y en ese momento centrate en destruir por lo menos a uno de ellos, para que no se vuelvan a juntar. Si ves que terdau en separarse, sal de la zona en la que te hallas y entra de nuevo, ya que su inteligencia artificial a veces falla.

DE ROL LE

Su longitud se corresponde con su peligrosidad. Es el monstruo más difícil del juego (exceptuando al Dark, claro). Su nivel de salud es altísimo, y sus ataques de ahogue resultan variados y de lo más contundentes. Tiene una vida muy

JEFE CAVE

PUFUILLY SLIME



Esta geletinosa criatura se mueve por el suelo como si fuera un charco de agua, tomando forme cuando encuentra una situación ventajosa. Como es lumuue en estado liquido espera a que se materialice y entonces golpéala.

GRASS ASSASSIN

Rapidos, feos y peligrosos, tienen le fatal habilidad de proyectar rayos paralizantes sobre nosotros. Con ellos y los Nano Dragon la táctica es atacarles por detras y lo mas alejados posible.

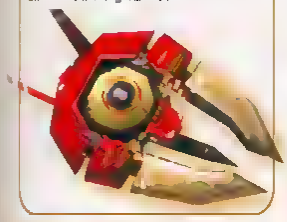
MINE

Pasados los dos niveles anteriores, es hora de darse un paseo por las minas. Si en el Forest y las Caves el llegar a los jefes finales era relativamente comodo, aqui te empezara a costar un poco mas.

Esta transformacion puede que sea debida al cambio radical de los adversarios a los que te enfrentarás, puesto que ahora son maquinas en vez de animales. Por lo tanto, debes ir con mucho mas cuidado

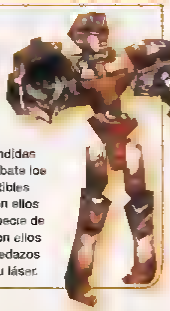
CANANE

Se distinguen de los Canadine por su tono rojizo. Son los cabecillas de éstos y si acabas con ellos los Canadine perderán su estudiada organización



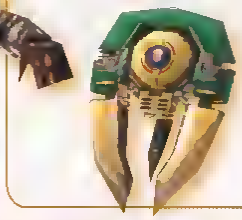
DUBCHIC

Los Dubchic como su nombre indica son parecidos a los Gillchic pero el poder de reconstruir las partes del cuerpo desprendidas durante el combate los hace indestructibles. Para acabar con ellos elimina esa especie de OVNI que va con ellos y saltaran en pedazos. Cuidado con su láser.



CANADINE

Es una especie de mini-robot que vuela alrededor de ti. Son rapidos y les encanta hacer de electricistas con tu pobre cuerpo. Atacan siempre en manadas



GILLCHIC

Estos robots son mas peligrosos si se encuentran lejos de tu posición, ya que te apuntarán con su laser. De todas formas no suponen un gran problema.

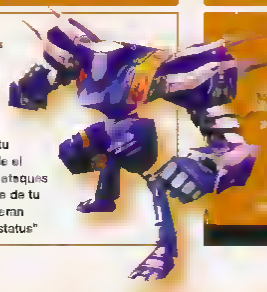


SINOW GOLD

Si a un Sinow Beat le sumas la capacidad de poderse recuperar de sus heridas el resultado es Sinow Gold. Sobra decir que es de los más odiosos contrincantes con los que te medirás

SINOW BEAT

Atento a estos trastos metálicos gigantes, porque son muy peligrosos. Caen sobre tu cabeza desde el techo y sus ataques restan mucha de tu energía y alteran tambien el "status"



VOL OPT

Afortunadamente, Vol Opt no resulta ni la mitad de "listo" que Dr. Ruiz. La única ingenia mecánica de Mine a la que le cuesta un poco vencer. Cuando se encuentre en su segunda apariencia, corre alrededor suyo para evitar que te alcancen sus patas, después

JEFE MINE

GARANZ

Este mole de hojalata lanza misiles y es el bicho más temible de este nivel. Lleva siempre Monomates o similares para hacer tecnicas curativas cuando te enfrentes a él



Los ingenios mecánicos de Mine son mucho más complicados que los enemigos precedentes.

RUINS

Si has llegado hasta aqui, significa que formas parte de un equipo realmente bueno. Es el ultimo nivel, por lo que la dificultad sube bastantes enteros, aunque en compensacion puedes admirar la belleza de los escenarios. En esta zona encontraras armas que no hay en los niveles anteriores, asi que investiga a fondo cada una de las cajas de contenedoras de items, pues podrias llevarte una agradable sorpresa.

DARK FALZ

[illegible] una corta pero gratificante escena final

JEFE RUINS

DARK BELTRA

Lento y pesado, es pan comido si le atacas a larga distancia. Protegete de sus largos brazos y estarás a salvo

CHAOS SORCERER

Hechicero que cuenta con la ayuda de dos diamantes magicos para lanzar tanto ataques de hielo como de fuego. Aparece y desaparece a su antojo por todo el escenario lo que le convierte en un objetivo difícil de acertar

DARK GUNNER

Son una especie de torretas móviles a las que no puedes infligir daño alguno cuando se hayan en letargo. Espera a que se "activen" y atácalas mientras puedas. Son un poco "pesadotes" cuando atacan mas de uno a la vez

CHAOS BRINGER

Aunque puedan asustarte por su aspecto, similar al de un centauro marciano, si esquivas su embestida podrás zurrarle de lo lindo, ya que despues se tira un buen rato parado



DIMENIAN

Los Dimenian y So Dimenian son como una especie de Evil Sharks morados, con lo que eso implica. Te tropezaras con ellos constantemente en esta fase



CLAW

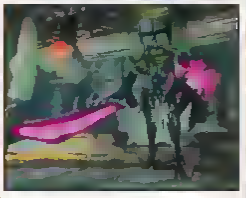
Estos blanquecinos bichos se dirigen a ti con la "sana" intencion de darte un buen bocado con sus mandibulas. En cualquier caso son bastante debiles por lo que se aseguran de acecharte siempre en grupos los muy cobardicas

BULLCLAW

Al igual que las Monest del bosque estos engendros son como una fábrica de hacer Claws, asi que debes tratar de destruirlos lo antes que puedas

DELSABER

Espada en mano, estos seres trataran de hacerte lonchas a la menor oportunidad que tengan. Además, saben protegerse muy bien de tus ataques, y eso hace que sean unos contrincantes peligrosos. Ten mucho cuidado cuando los veas



Fighting Vipers 2

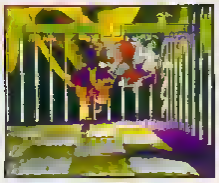
Sega ha contratado a once de los más extravagantes personajes para que actúen en su nuevo juego de lucha, y los chicos se lo han agradecido aprendiéndose una gama de golpes extensísima. Nosotros los hemos recopilado todos en esta guía, para que puedas sacarle el máximo partido a cada luchador en tus combates.

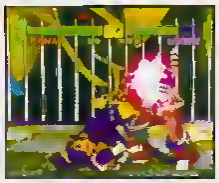
BAHN

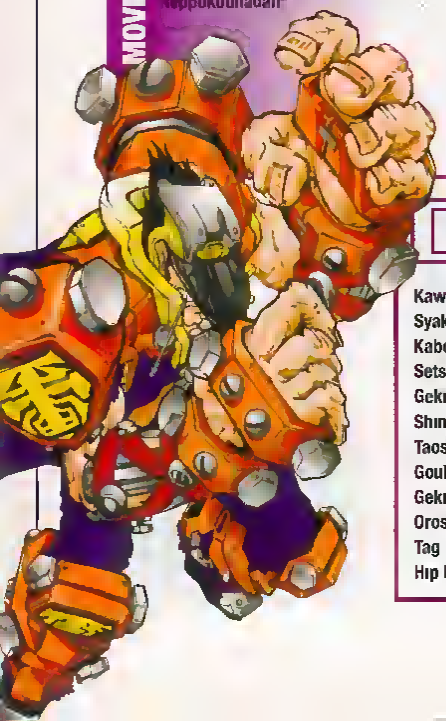
Tiene aspecto de portero de hotel con ese uniforme. Es el típico tío duro con muchas horas de gimnasio, aunque incapaz de encadenar buenos combos, ya que los suyos son un poco complicados de realizar. A pesar de todo, es uno de los mejores luchadores que puedes elegir.

MOVIMIENTOS ESPECÍFICOS

Iron Elbow:	▶ P
Steil Elbow:	▶▶ P
Higi Combo:	▶▶ P ▶ P
Advanced Iron Elbow.	▶▶ P ◀▶ P+K
Zagenkoisu:	▼ P
Fist of Fire:	◀ P
Block Gingi:	▲ P
Ginngigekitouha:	▲▼◀
Konjyou Higi	◀▶ P
Dragon Upper	▶▼◀ P
Double Dragon Upper:	▶▼◀ P ▶▼◀ P
Rekkakou Hadan:	◀▼▶ PP
Reppukouhadan:	◀▼▲ P ▶▼◀ P
Kobushihanabi:	agachado ◀ P
Super Hook	P+K
Faint Gingi.	P+KPG
Faint Kick.	P+KGK
Ura Higi:	◀ P+K
Mizoochi Duki:	▶ P+K
Shoulder Tackle:	◀ P+K
Rolling Knee:	▲ P+K
Ura Higi Straight	▲ P+KP
Chooban.	▼ P+K
Ganndougaeshi:	▼ P+KP
Tetsuzannkou:	◀▶ P+K
Tetsuzankou:	◀▶▶ P+K
Ashige:	▶ K
Jakuza Kick:	◀ K
Shitaashige:	▼ K
Sokkouashige:	▶▶ K
Katawarageri:	K+G
Great Cannon SKO:	▶ P+K+G







LANZAMIENTOS

Kawarakudaki:	cerca del lado izquierdo del rival P+G
Syakuduki:	cerca del lado derecho del rival P+G
Kabenage:	cerca del rival P+G
Setsunaotoshi.	cerca del rival P+G ◀◀ P+G
Geki Cya-Hand:	cerca del rival ▶ P+G
Shinkunage:	cerca del rival ▲ P+G
Taoshi:	cerca del rival ◀ P+G
Gouhourairaku:	cerca del rival ◀▶▶ P+G
Geki Cya-Han:	mirando al muro cerca del rival ▶ P+G
Oroshigane:	mirando a la pared cerca del rival P+G
Tag and Wall Crash:	mirando a la pared cerca del rival P+G
Hip Bone Cruz:	cerca de la espalda del rival P+G

CON EL RIVAL EN EL SUELO

Todome:	▼ P
Indou:	▼ PP
Taiman kick:	▼ K
Tokkou:	▲ P

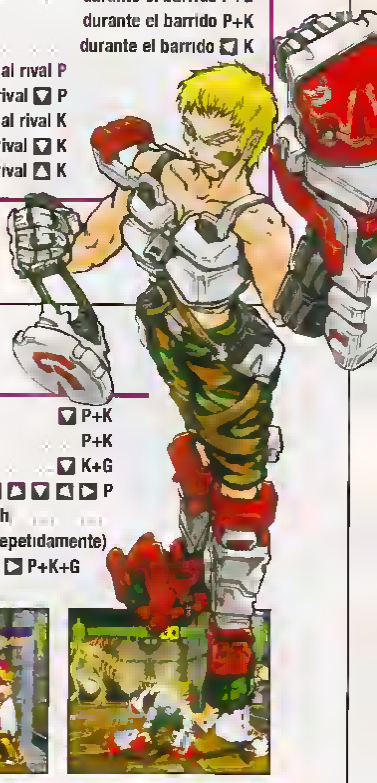


TÉCNICAS BÁSICAS

Knuckle Hammer:	↑ P	Sliding Kick:	durante el barrido ↓ K
Rolling Sobat:	↑ K	Running Tackle:	durante el barrido P+G
Rolling Sobat:	↑ P	Dash Tetsuzan:	durante el barrido P+K
Low Cut Kick:	mientras desciendes de un salto pequeño ↓ K	Runnning Jump Kick:	durante el barrido ↓ K
Front Air Kick:	dando un salto grande → K	Turn Tuckle:	de espaldas al rival P
Back Air Kick:	dando un salto grande ← K	Low Turn Punch:	de espaldas al rival ↓ P
Air Hammer:	dando un salto grande ↓ P	Turn Roll Kick:	de espaldas al rival K
Running Straight:	durante el barrido P	Turn Roll Kick:	de espaldas al rival ↓ K
Running Knee:	durante el barrido K	Turn Sobat:	de espaldas al rival ↑ K

JANE

Cuentan que esta luchadora tan "femenina" abre las latas de cerveza con los dientes. Jane as bastante lenta golpeando con las piernas, pero sus puñetazos le bastan para tumbar a cualquier moscón.



MOVIMIENTOS ESPECÍFICOS

Double Clap:	PP	Double Tail Buster:	↓ K ↓ K	Crouching Blow:	↓ P+K
Triple Bash:	PPP	Low Knuckle:	↓ P	Power Hook:	P+K
Double Clap High Kick:	PPK	Low Knuckle Spin:	↓ PK	Ashiruz Heel:	↓ K+G
Low Spin Combo:	PP ↓ K	Body Blow:	→ P	Tornado Punch:	← ↑ ↓ ← → P
Combo Leid Knee:	PP → K	Down Smash:	→ PP	Crawl Tornado Punch:	← ↑ ↓ ← → P (Repetidamente)
Combo Block Straight:	PP ← P	Double Down Smash:	→ PPP		
Knuckle High Kick:	PK	Body Blow Upper:	→ P ← P	Brave Cannon:	→ P+K+G
Combo Switch Upper:	PKP	Body Blow Tornado:	→ P ← ↓ ← → P		
Smart Kick:	K	Body Blow Power Straight:	→ PP+K+G		
Cut Knee:	→ K	Power Smash:	→ → P		
Spin Kick:	← K	Double Power Smash:	→ → PP		
Spin Power Hook:	← KP	Toss Upper:	← P		
Low Spin Kick:	↓ K	Block Straight:	← P		
Leg Spiral:	↓ KK	Block Swing:	↑ P		
Leg Spiral Power Hook:	↓ KKP	Swing Upper:	← P+K		



TÉCNICAS BÁSICAS

Jump Hammer:	↑ P
Rolling Sobat:	↑ K
Low Cut Kick:	durante un salto pequeño ↓ K
Air Rolling Sobat:	durante un salto grande K
Flair Toe:	descendiendo de un salto grande K
Flair Kick:	descendiendo de un salto grande ↓ K
Big Air Drive:	durante el salto ↓ K
Front Air Kick:	durante un salto → K
Back Air Kick:	durante un salto grande ← K
Jump Hammer:	durante un salto grande P
Running Knuckle:	durante el barrido P
Running Knee:	durante el barrido K
Sliding Kick:	durante el barrido ↓ K
Running Tackle:	durante el barrido P+G
Running Jump Kick:	durante el barrido ↓ K
Low Turn Knuckle:	de espaldas al rival ↓ P
Low Spin Kick Turn:	de espaldas al rival ↓ K
Turn Sobat:	de espaldas al rival ↑ K

LANZAMIENTOS

Rocket Breaker:	cerca del lado derecho del rival P+G
Forehead Breaker:	cerca del lado izquierdo del rival P+G
Double Clinch Punch:	cerca del rival P+G ← P
Clinch Strike Knee:	cerca del rival P+G → P
Flying Up Breaker:	cerca del rival → ↓ P+G
Brain Buster:	cerca del rival → ← P+G
Clich Knee Grab:	cerca cel rival ← ↑ ↓ ← → K+G
Super Combo Knee Launcher:	cerca del rival ← ↑ ↓ ← → K+G ↓ → K
Hanging Knee Launcher:	cerca del rival ← → P+G
Face Crusher:	cerca del rival mientras se cubre ← ← P+G
Wall Strike Knee:	cerca del rival mirando a la pared K+G
Tag Hand Wall Strike Knee:	cerca de la pared y de espaldas al rival P+G
Break Neck Driver:	cerca de la espalda del rival P+G
Tiger Suples:	cerca de la espalda del rival ← P+G

CON EL RIVAL EN EL SUELO

Indou:	↓ PP
Talman kick:	↓ K
Tekkou:	↑ P

CHARLIE

Este jovencito es todo un virtuoso de la bicicleta, y cuando se monta en ella su oponente lo pasa francamente mal. Es muy ágil y rapido en la lucha "normal", y ademas sus combos encima de la bici resultan increiblemente efectivos si aprendes a hacerlos en el momento justo.

MOVIMIENTOS ESPECÍFICOS

Beat	▲ P	Front Kick:	▶ K
Beat	▼ PP	Fookey:	▼ ◀ KK
Acid Beat:	PPP	Fookey Elbow:	◀ KKP
Acid Beat Knee:	PPPK	Double Front Kick:	◀ KK ▼ K
Double Rush.	P ▶ P	Beat Low High	▼ KK
Triple Rush.	P ▶ PP	Block Break.	▶ K
Triple Rush Heel Drop:	P ▶ PPK	Block Knee	◀ K
Rush Look Back:	P ▶ PP+K+G	Double Burley:	▼ KK+G
Double Elbow.	▶ PP	Coin:	▲ K
Double Elbow Knee	▶ PPK	High Spin Kick:	▼ ◀ ▶ K
Bar Hop.	▶ PPK	Tumberling:	▼ P+K
Bar Hop Flip:	▶ PP ◀ K	Facky Tumberling	▼ P+K
Upper	◀ P	Groove Elbow:	◀ P+K
Funky Heel:	◀ PK	Double Swing Charly:	P+KP
Sheet Jab:	▼ P	Funky Knee:	K+G
Block Upper:	◀ P	Back Flip:	◀ K+G
High Time	KK	Black Fhp ride:	▲ K+G





TÉCNICAS CON LA BICI

BMX Ride:	para subirse a la bici ▼ ▼
Wreaking Hammer:	▲ P
Front Hop Boomerang	◀ K
Beg Wheelr	P+K
Sprint Position:	▼ P+K+G
Kaboom:	P+K+G
Kaboom Low Footer	P+K+GP
Over Head Swing Charlie:	P+K+G ▶ ▶ ▶
Kaboom Bottom Attack	P+K+G ▼K
Double Hanglider:	de espaldas ◀ KK
Evil Wheelie:	frente a la pared P+G

TÉCNICAS BÁSICAS

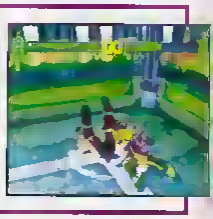




Jump Hammer:	▲ P
Hopping Kick:	durante un salto pequeño K
Low Cut Kick:	durante un salto pequeño ▼ K
Air Rolling Sobat	durante un salto grande K
Air Dive.	durante un salto grande ▼ K
Front Air Kick:	durante un salto grande ▶ K
Back Air Kick	durante un salto grande ◀ K
Running Straight:	durante la carrera P
Running Knee	durante la carrera K
Slider Drift:	durante la carrera ▼ K
Running Tackle:	durante la carrera P+G
Turn Elbow:	de espaldas al rival ▼ P
Turn Knee.	de espaldas al rival KK
Low Spin Kick Turn:	de espaldas al rival ▼ K
Turn Sobat:	de espaldas al rival ▲ K

LANZAMIENTOS

Wall Threw:	cerca del rival P+G
Gyro Driver:	cerca del rival ▼ P+G
180 Screw Driver:	▼ ◀ ▶ P+G
Circus Charlie	cerca del rival ▶ ◀ ▼ ▶ ◀ P+G
Can Can:	cerca de la espalda del rival P+G
Rocket Air:	ambos en aire ◀ P+G+K



CON EL RIVAL EN EL SUELO

Twist stamp:	▼ K
Double twist stamp	▼ KK
Stamping back roll:	▼ KKK
Pontoon:	▲ P

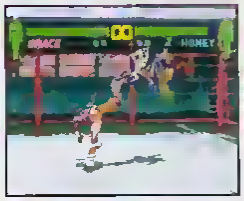


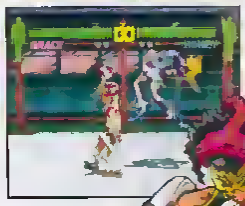
GRACE

Recien salida de las soleadas playas de California nos llega esta patinadora, con ganas de plancharle la cara a todo el que se le ponga por delante. Es una luchadora equilibrada, aunque quizas se echa de menos un objeto para que sus golpes sean mas contundentes.

MOVIMIENTOS ESPECÍFICOS

Single Beat:	P
Double Beat:	PP
Triple Beat:	PPP
Quad Beat:	PPPP
Vulcan Beat:	PPPPP
Beat High Kick:	PK
Beat Turn Leg:	PKK
Beat Block Buster:	PPK
Beat Low Spin	P ↓ K
Sheet Beat:	↓ P
Sheet Beat Spin:	↓ P ↓ K
Block Slap:	← P
Tip Slap	→ → P
Ice Leg:	K
Leg Beat:	KP
Turn Leg:	KK
Vulcan Leg:	KKK
Ice Leg Gouge:	KK+G
Camel Kick:	← K
Camel Spin:	← KK
Camel Spin Cutter:	← KKK
Sheet Camel	↓ K
Block Break:	→ K
Block Buster:	← K
Summer Sault Kick	↓ K
Coin	↑ K
Coin Summer	↑ K ↓ K
Blade Spin	→ → K
Blade Spin Coi:	→ → K ↑ K
Blade Launch:	→ ↓ ← K
Blade Slash:	↑ ↓ K
Slash High	↑ ↓ KK
Slash High Slash:	↑ ↓ KK ↓ KK
Slash Reverse:	↑ ↓ K ↑ K
Black Ica:	P+K
Cross Kick:	K+GK
Cross Step:	K+GK
Cross Step Launch:	K+GKK
Cross Blade:	K+G ← K
Cross Blade Launch:	K+GK ← KK
Double Cross Kick:	K+GK+G
Double Cross Slash:	K+GK+G ↓ K
Double Cross Reverse Coin:	K+GK+G ↑ K+G
Long Axes	→ K+G
Long Axes Turn:	→ K+GK
Sheet Spin:	↓ K+G
Sheet Spin 2:	↓ K+GK
Sheet Spin 3:	↓ K+GKK
Sheet Spin 4:	↓ K+GKKK
Sheet Spin 5	↓ K+GKKKK
Sheet Spin Cross Kick:	↓ K+GK+G
Blade Spin Reverse:	→ → K+G
Double Axel Low Spin	→ → K+GK+G
Axel Dodge:	→ → K+GP+K+G
Wall Slide	con la espalda pegada a la pared ← ← K+G
Wall Slide Edge:	con la espalda pegada a la pared ← ← K+GK





TÉCNICAS BÁSICAS

Knuckle Hammer:	↑ P
Hopping Kick:	durante un salto pequeño K
Blade Cutter:	durante un salto pequeño ↓ K
Air Rolling Sobat:	durante un salto grande K
Thin Slice	durante un salto grande ↓ K
Blade Sal Air:	bajando de un salto grande ↓ K
Front Air Kick:	durante un salto grande → K
Back Air Kick:	durante un salto grande ← K
Knuckle Hammer:	durante un salto grande P
Dash Blade:	durante la carrera K
Sliding Kick:	durante la carrera ↓ K
Flick Flack:	durante la carrera P+G
Dash Coin:	durante la carrera K+G
Turn Beat:	de espaldas al rival P
Low Turn Beat:	de espaldas al rival ↓ P
Turn Kick	de espaldas al rival K
Low Spin Kick Turn:	de espaldas al rival ↓ K
Turn Sobat:	de espaldas al rival ↑ K

LANZAMIENTOS

Mary Shtiner:	cerca del lado izquierdo del rival P+G
Mary Shtiner:	cerca del lado derecho del rival P+G
Wall Threw:	cerca del rival P+G
Ice Nemesis:	cerca del rival ← → P+G
Shoulder Threw	cerca del rival ↓ ← P+G
Hunting Edge:	cerca del rival ↑ P+G
Under Ice Maiden:	cerca del rival ← ← P+G
Edge Cutter Berto	cerca del rival ← → P+G
Edge Cutter Berto:	cerca del rival ← → P+G
Cascado Slicer.	cerca del rival mientras se cubre ← ← P+G
Back Suplex	cerca de la espalda del rival P+G
Frankensteiner:	cerca del rival en el aire ↓ P+K+G



CON EL RIVAL EN EL SUELO

Cutting board:	↓ K
Smart dive:	↑ P



HONEY

Tiene un aspecto angelical, pero pelea como un demonio. Puede que a bofetadas no consiga vencer sus combates, pero como pierdas de vista su trasero un solo instante acabaras lleno de moratones, porque tiene el mejor juego de piernas de todo el plantel.

MOVIMIENTOS ESPECIFICOS

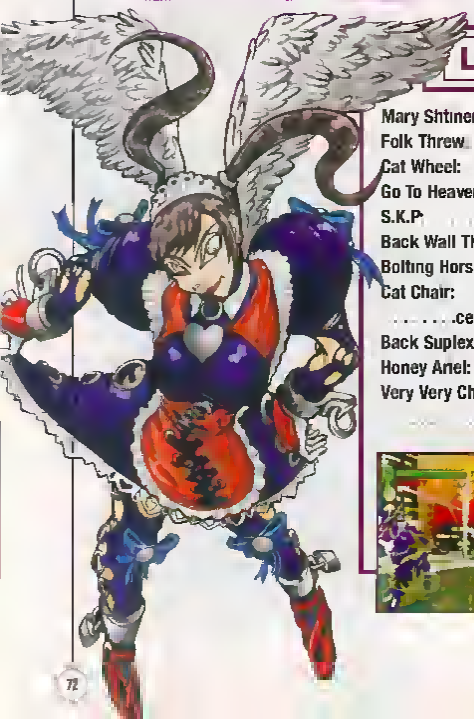
Cat Bat:	PP	Rising Cat Upper:	▶ ▼ ◀ P
Cat Scratch:	PPP	Kidding Cat:	▶ ▼ ◀ PGP
Combo Cat Tick:	PPPK	Kidding Cat Tail High:	▶ ▼ ◀ PGKK
Combo Low Kick:	PPP ▼ K	Low Cat Upper:	◀ P+K
Snap High Kick	PK	Roll Dip Rolling Upper:	◀ P+KPPP+K+G
Honey Swing:	▶ P	Roll Cat Triple Dip:	◀ P+KP ▼ P ▼ P
Honey One Two	▶ PP	Dip Rolling Upper:	◀ ◀ PPP+K+G
Honey Triple:	▶ PPP	Triple Dip:	◀ ◀ P ▼ P ▼ P
Cat Slap:	▶ ▶ P	Block Slap:	◀ P
Cat Upper:	▲ P	block Dip:	▲ P
Slap On The Cheek.	P+G	High Kick:	▶ K
Slap Beach:	P+KP+K	Scorpion Attack	◀ K
Moonsault Kitty:	P+KP+K	Cat Tail	▼ K
Moonsault Leg Slicer.	P+KP+K ▲ PK+G	Cat Tail High:	▼ KK
Slap Cat Upper:	P+KP+KP	Beach Attack:	▲ P+K
Cat Frolic	P+KP+K ◀ K	Double Beach Attack:	▲ +KP+K
Beach Pop:	▶ P+K	Jack Knife Kick:	K+G
Beach Twister.	▶ P+KP+K	Moonsault Stamp:	▶ K+GK
Beach Tap Cat Upper.	▶ P+KP	Moonsault Trip Summer:	▶ K+G ▲ P ▼ K
Beach Tap Frolic	▶ P+K ◀ K	Leg Slicer:	▼ K+G
Beach Tap Moonsault:	▶ P+K ▲ P	Cat Barrel:	▶ ▶ K+G
Low Snap.	▼ P	Block Bomber:	◀ K
Low Punch Low Kick:	▼ PK	Wall Jump Cancel:	de espaldas a la pared ◀ ◀ K+GP+K+G





CON EL RIVAL EN EL SUELO

El!:	▼ P	El El El El!:	▼ PPPP
El El:	▼ PP	El El El El El!:	▼ PPPPP
El El El!:	▼ PPP	Spit Kick:	▼ K



LANZAMIENTOS

Mary Shtiner:	P+G
Folk Threw:	cerca del rival ▼ P+G
Cat Wheel:	cerca del rival ▼ ◀ P+G
Go To Heaven:	cerca del rival ▲ ▶ P+G
S.K.P:	cerca del rival ◀ ◀ P+G
Back Wall Throw:	cerca del rival ◀ P+G
Bolting Horse:	cerca del rival ▼ P+G
Cat Chair:	
	cerca del rival mientras se cubre ▲ ◀ P+G
Back Suplex:	cerca de la espalda del rival P+G
Honey Ariel:	ambos en el aire P+G
Very Very Check:	
	cerca de la espalda del rival ◀ P+G





TÉCNICAS BÁSICAS

Knuckle Hammer:	▲ P
Rolling Sobat:	▲ K
Hopping Kick:	durante un salto pequeño K
Low Cut Kick:	durante un salto pequeño ▼ K
Air Rolling Sobat:	durante un salto pequeño K
Flair Toe:	descendiendo de un salto grande ▼ K
Air Dive:	durante un salto grande ▼ K
Front Air Dive:	durante un salto grande ▶ K
Back Air Dive:	durante un salto grande ◀ K
Knucle Hammer:	durante un salto grande P
Running Straight:	durante la carrera P
Running Beach Attack:	durante la carrera K
Sliding Kick:	durante la carrera ▼ K
Dip Tha Leg:	durante la carrera ▼ P
Running Tackle:	durante la carrera P+G
Running Jump Kick:	durante la carrera ◀ K
Turn Snap:	de espaldas al rival P
Low Turn Snap:	de espaldas al rival ▼ P
Turn Kick:	de espaldas al rival K
Spit Kick:	de espaldas al rival ▼ K
Tap	de espaldas al rival K+G
Turn Sobat:	de espaldas al rival ▲ K

MAHLER

Nadie sabe dónde se compra los modelitos tan estrafalarios que viste, pero como se te ocurra meterte con él lo pasarás bastante mal, porque no es muy amigable. Es una mole de carne todo potencia, pero su lentitud con las piernas le resta efectividad

MOVIMIENTOS ESPECÍFICOS

Xtreme Blow:	PP	Strong High Kick:	▶ K
Blow Combo Upper:	PPP	High Combo:	KPP
Blow Combo Straight:	PP ▶ P	High Combo Straight:	KPP ▶ P
Blow Combo High Kick:	PPK	High Combo High Kick:	KPPK
Fist & Kick:	PK	High Combo Switch Upper:	KPKP
Switch Upper:	PKPP	Axel Roll:	◀ K
Blow Fist:	▼ P	High Double Axel:	◀ KK
Elbow:	▶ P	Revelation One:	▼ K
Double Slip Elbow:	▶ PPP	Revelation Two:	▼ KK
Strong Upper:	◀ P	Jaw Crutch Kick:	K+G
Hurricane Punch:	◀ ◢ ▼ ◣ ▶ P	Reverse Spin Heel Drop:	▶ K+G
Block Straight:	◀ P	Heel Drop Low Spin High Kick:	▼ ▶ K+G ▼ KKK
Hook:	P+K	Storage Heel Drop:	◀ K+G
Hook Upper:	P+KP	Leg Cannon:	▶ ▶ K+G
Slow Hook:	◀ P+K	Reverse Spin Low Kick:	▲ K+G
Slow Hook Doubla Upper:	◀ P+KPP	Kneel Kick:	▼ K+G



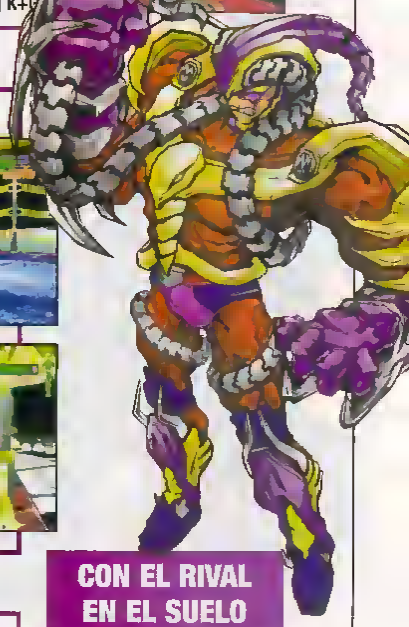


LANZAMIENTOS

Wall Walker:	de espaldas a la pared ◀ ◀ K+G
Wall Throw:	cerca del rival P+G
Neck Whip:	cerca del rival ▶ P+G
Despera Bomb:	cerca del rival ▲ P+G
Brain Buster:	cerca del rival ▼ P+G
Peanuts Crush:	cerca del rival ▼ ◀ ▶ P+G
Jumping Brain Crusher:	cerca del rival ▼ ▼ P+G
Spine Wall Crusher:	cerca del rival ◀ P+G
Black Rainbow:	cerca del rival ◀ ▶ ◀ P+G
Dark Stall Breaker:	cerca del rival ▶ ◀ ▼ ▲ ◀ P+G
Banisher Hang:	cerca del rival mientras se cubre ▲ ◀ P+G
Wall Blaster:	cerca del rival junto a la pared P+G
Extreme Death Driver:	cerca del rival junto a la pared ◀ ▶ P+G
Final Death Driver:	carca del rival ◀ ▶ P+G ▼ ◣ ◀ ▼ ▲ P+G
Neutron Bomb:	cerca de la espalda del rival ◀ P+G
Black Hole:	ambos en el aire ◀ P+K+G







TÉCNICAS BÁSICAS

Jump Hammer:	▲ P	Down Hammer:	P+G+K
Rolling Sobat:	▲ K	Running Straight:	durante la carrera P
Hopping Kick:	dando un salto pequeño K	Running Knee:	durante la carrera K
Low Cut Kick:	dando un salto pequeño ▼ K	Sliding Kick:	durante la carrera ▼ K
Air Rolling Sobat:	durante un salto grande K	Running Tackle:	durante la carrera P+G
Flair Toe:	descendiendo de un salto grande K	Running Jump Kick:	durante la carrera ◀ K
Air Dive:	durante un salto grande ▼ K	Low Turn Fist:	de espaldas al enemigo ▼ P
Flair Kick:	descendiendo de un salto grande ▼ K	Turn High Kick:	de espaldas al enemigo K
Back Air Kick:	durante un salto grande ◀ K	Dan Kick:	de espaldas al enemigo ▼ K
Jump Hammer:	durante un salto grande P	Turn Sobat:	de espaldas al enemigo ▲ K

CON EL RIVAL EN EL SUELO

Elbow drop:	▼ P
Strike stamp:	▼ K
Recking drive:	▲ P

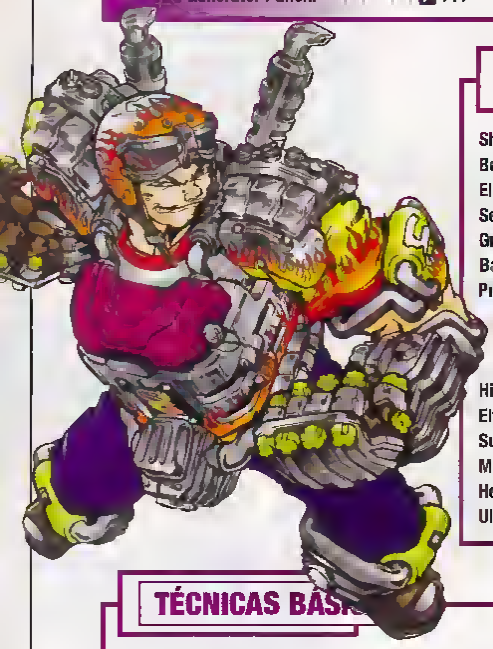


SANMAN

Es como "el piraña" de Verano Azul, pero a lo bestia y con traje de cyberpunk. Claro, siendo el gordote del grupo también es el más lento, pero su punto fuerte es el cuerpo a cuerpo. Como te pille descuidado y te estruje entre sus brazos, sabrás lo que es un abrazo.

MOVIMIENTOS ESPECÍFICOS

Sanman Punch:	P	Atomic Generator Punch:	▶ PPPP	Combo Piston Driver:	▼ KP ◀ ◀ P+G
One Two Punch:	PP	Fusion Generator Punch:	▶ PPPPP	Leg Throw:	▼ K+G
One Two Hammer:	PPP	Spin Spank:	▶ PPP+K	Giant Kick:	▶ K+G
Sanman Punch Kick:	PK	Spin Spank Hammer:	▶ PP+KP	Giant Stamp:	▶ K+GK
One Two Beat:	PPK	Generation Piston Driver:	▶ PPP+KP ◀ ◀ P+G	Jack Knife Throw:	P+K
Sanman Punch Upper:	P ◀ P	Block Swing:	▶ P	Duster Hand:	▶ P+K
Boost Kick	P ◀ PK	Low Punch:	▼ P	Duster And Reverse:	▶ P+KP
Power Knock:	◀ ▶ P	Elbow smash:	▶ ▶ P	One Two Upper:	▶ P+KPP
Double Power Knock:	◀ ▶ PP	Sanman Kick:	K	Power Hammer:	▼ P+K
Sanman Upper:	◀ P	Sanman Kick:	▶ K	Double Power Hammer:	▼ P+KP
Double Upper:	◀ PP	Middle Sanman Kick:	◀ K	Round Trip Hammer Throw.	▼ P+KP+K
Double Upper Beat:	◀ PPK	Block Bomber:	◀ K	Beach Bomber:	▶ P+K
Ignition Punch:	▶ P	Low Sanman Kick:	▼ K	Double Beat Bomber:	▶ P+KP+K
Generator Punch:	▶ PP	Low Kick Middle Hook:	▼ KP	Atomic Beat Bomb:	▶ P+K+G
Fire Generator Punch:	▶ PPP				



LANZAMIENTOS

Shoulder Mill:	cerca del rival	▼ ◀ P+G
Bear Hug:	cerca del rival	▶ ◀ P+G
Elefant Hug:	cerca del rival ▶ ◀ P+G	◀ ◀ P+G
Sealion Hug	cerca del rival ▶ ◀ P+G	◀ ▶ P+G
Giant Swing:	cerca del rival ▶ ▶ ▼ ◀	▶ P+G
Back Bone Crack:	cerca del rival	▶ P+G
Pile Driver:	cerca del rival mientras se cubre	◀ ◀ P+G
Sanman Bomb:	cerca del rival y pegado a la pared	◀ ▶ P+G
Wheel Drop:	cerca de la espalda del rival	P+G
Fish Tail Busher:		▼ ▲ P+G
Hi Dollar Glide:	▲ ▼ P+G	▲ ▼ P+G
Eltro Glide:	▲ ▼ P+G	◀ ▶ P+G
Super Glide:	▲ ▼ P+G	▶ ◀ P+G
Max Desperado:	◀ ▶ ▼ ◀	▶ P+G
Head Cannon:		◀ ▶ P+G
Ultra Twin Cannon:	◀ ▶ P+G	▶ ◀ P+G





TÉCNICAS BÁSICAS

Sanman Hammer	▲ P	Sanman Attack:	en carrera P
Rolling Sobat:	▲ K	Running Generator Punch:	durante la carrera PP
Sky Burner:	▼ K	Running Beach Bomber:	durante la carrera K
Leg Breaker:	durante un salto pequeño K	Running Jump Kick:	durante la carrera ◀ K
Ride Kick:	durante un pequeño salto ▼ K	Sliding Kick:	durante la carrera ▼ K
Flair Toe:	descendiendo de un salto grande K	Turn Knucle:	de espaldas al rival P
Beach Fall:	durante un salto grande K	Low Turn Punch:	de espaldas al rival ▼ P
Rider Toe:	durante un salto grande ▼ K	Turn Kick:	de espaldas al rival K
Air Dive:	descendiendo de un salto grande ▼ K	Low Spin Kick Turn:	de espaldas al rival ▼ K
Front Air Kick:	durante un salto grande ▶ K	Turn Sobat:	de espaldas al rival ▲ K
Back Air Kick:	durante un salto grande ◀ K		

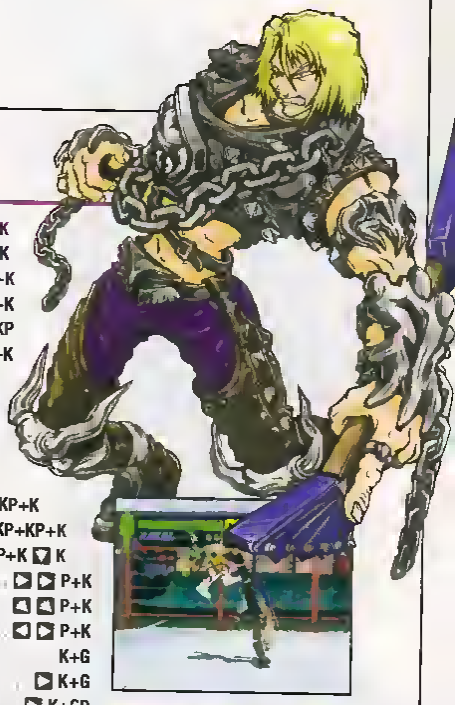
CON EL RIVAL EN EL SUELO

Head bomb:	▼ P
Megaton stamp:	▼ K
Beach burguer:	▲ P



RAXCEL

Este guitarrista es bastante agil a pesar de su estatura, y combina su gran potencia con una gran capacidad para enlazar combos fácilmente, lo que le convierte en un luchador muy completo.





MOVIMIENTOS ESPECÍFICOS

Light Spin:	PP	Spin Stab:	▲ K
Light Trought:	PK	Summersault Kick:	▼ K
Look That Skill:	PPP	Slicer:	P+K
Elbow Cut:	▶ P	Sweep:	◀ P+K
Knuckle Black Crow:	▶ PPP	Sweep Flying V:	◀ P+KP
Right Hand	▶ PPPP	Crimson:	▼ P+K
Knucla Crow Kick:	▶ PK	Crimson Death:	▼ P+KP
Knucle Shark	▶ PKP	Double Crimson:	▼ P+KP ▼ P
Shark Frenzy:	▶ PKP ▶ K+G	Alternate Kick:	▼ P+KK
Shark Franzy Low:	▶ PKP ▼ K+G	Alternate Sweeper:	▼ P+KKP
Upper.	◀ P	Alternate Stroke:	▼ P+KKK
Doubla Upper:	◀ PP	Alternate Stick.	▼ P+KPP+KP+K
Sheet Jab:	▼ P	Alternate Stinger:	▼ P+KKP+KP+K
Lightening Uppar:	◀ P	Crimson Away:	▼ P+K ▼ K
Death Spin Upper:	▶ ▼ ◀ P	Guitar Thurst:	▶ ▶ P+K
Death Spin Upper Guitar Thrust	▶ ▼ ◀ P ▶ ▶ P	Rogalo Axel:	◀ ◀ P+K
		Prang Off:	◀ ▶ P+K
High Kick:	K	Sky Screamer	K+G
Back Off Kick:	▶ K	Death Spinning Kick:	▶ K+G
Back off Ditch:	KK	Death Spinning Kick Jab:	▶ K+GP
Back Off Ditch:	KKK	Death Spinning Kick Light Spin	▶ K+GPP
Middle Kick:	◀ K	Death Spinning Kick Light Thought	▶ K+GPPP
Motor Crew:	◀ KP	Death Spin Slash:	▶ K+G ▼ ◀ ▶ K
Low Spin Combo.	◀ KP ▶ K+G	Death Spin. Roller:	▶ K+G ▼ ◀ ▶ K ◀ ▶ ▼ ◀ ▶ K
Death Spin Combo.	◀ KP ▼ K+G	Sliding Kick:	▼ K+G
Low Side Kick:	▼ K	Vulcan Death Grip:	▼ K+G tras golpear al rival
Block Beat:	▲ K	Black Jack:	▲ P+K+G
Blockbusters.	◀ K	Black Jack Attack	▲ P+K+G ▲ P

TÉCNICAS BÁSICAS

Hammering:	▲ P
Hammering On:	▲ PP
Hopping Kick:	dando un salto pequeño K
Leg Killer:	dando un salto pequeño ▼ K
Flair Toe:	bajando de un salto grande K
Air Drive:	dando un salto grande ▼ K
Flair Air Kick:	bakando de un salto grande ▼ K
Front Air Kick:	dando un salto grande ▶ K
Back Air Kick:	dando un salto grande ◀ K
Running Straight:	durante el barrido P
Runnng Knae:	durante el barrido K
sliding Kick:	durante el barrido ▼ K
Running Jump Kick:	durante el barrido ◀ K
Runnug Tackle:	durante al barrido P+G
Turn Punch.	de espaldas al rival P
Low Turn Punch:	de espaldas al rival ▼ P
Low Spin Kick Turn:	de espaldas al rival ▼ K
Turn Sobat:	de espaldas al rival ▲ K

LANZAMIENTOS



Death Cannon:	cerca del rival ▶ ▶ P+G
Dangerous Noise.	cerca del rival ◀ ▶ P+G
Parachute Flair:	cerca del rival ◀ ◀ P+G
Black Colour:	cerca del rival ▶ ▲ P+G
Detroit Rock Down	cerca del rival ▲ ▼ P+G
Cascado Crack:	cerca del rival mientras se cubre ◀ ◀ P+G
Scape Goat Hanging:	cerca del rival y mirando a la pared P+G
Scape Goat Belliel:	cerca del rival mirando a la pared P+G ▶ P+G
Chocking Hammer:	cerca del rival mirando a la pared P+G ◀ P+G
Prograssiva Noise:	cerca del rival ◀ ▶ ▼ ▶ ▶ P+G
Blue Sky Pallet.	cerca del rival ◀ ▶ ▼ ◀ ▶ P+G ▲ ▼ P+G
Rolling Stone:	cerca del rival ◀ ▶ ▼ ◀ ▶ P+G ▲ ▼ P+G ▶ P+G

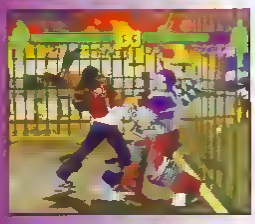
ATAQUE CON EL RIVAL EN EL SUELO

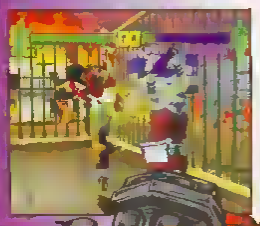
Guitar Cruz:	▼ P
Grave Post	▼ ▼ P
Spit Kick:	▼ K
Flying Task:	▲ P

TOKIO

Grandísimo luchador. Con Tokio disfrutarás plenamente de «Fighting Vipers 2», ya que representa la técnica en estado puro. Es capaz de encadenar poderosas combinaciones de golpes con brazos y piernas, y además es tan ágil como potente. Lo tiene todo el muchacho.

MOVIMIENTOS ESPECÍFICOS

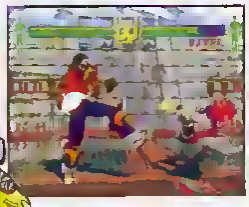




Justice Jab:	P	Triple Twister:	▶ ▶ PKKK
Open Chest:	PP	Ground Zero:	▶ ▶ PKP+K+G
Open Spin:	PK	Reactor:	KP
Open Double Spin:	PKK	Combo Edge:	KPK
Open Double Spin Low:	PK ▼ K	Combo Reactor:	KPP
Double Spin Darts:	PKKK	Combo Maxi Edge:	KPPK
Open Arm:	PPP	Combo Trick:	KPPK ▼ K
Open Roll:	PPK	Combo Bent Edge:	KPPPK
Open Elbow:	▶ P	Combo Reactor Kozak:	KPPP ▼ K
Elbow Blow:	▶ PP	Heel Whip:	KK ▼ K
Open Arm Blow:	▶ PPP	Snap Knee:	▶ K
Barclay Hop:	▶ PPK	Block Break:	◀ K
Running Arrow:	▶ PP ▼ ▶ P	Block Buster:	◀ K
Open Upper:	▲ P	Tricks:	▶ K
Sheet Jab:	▼ P	Heel Drop:	▲ ▼ K
Sheet Jab Elbow:	▼ PP	Spin Off Sunrise:	K+GK
Lightening Bolt:	▼ PP ▼ ▲ ▶ P	Spin Float:	K+GKK
Break Open:	P+K	Spin Kozac:	K+G ▼ K
Open Straight:	P+KP	Pro Dancer:	▲ K+G
Twister Light:	▶ ▶ P	Spiral Start:	▼ K+G
Twister:	▶ ▶ PK	Spiral Triple Jump:	▼ K+GPPP
Double Twister:	▶ ▶ PKK	Spiral Maxi Edge:	▼ K+GPPK

CON EL RIVAL EN EL SUELO

Spit Roast:	▼ K
Eagle Landing:	▲ P



LANZAMIENTOS

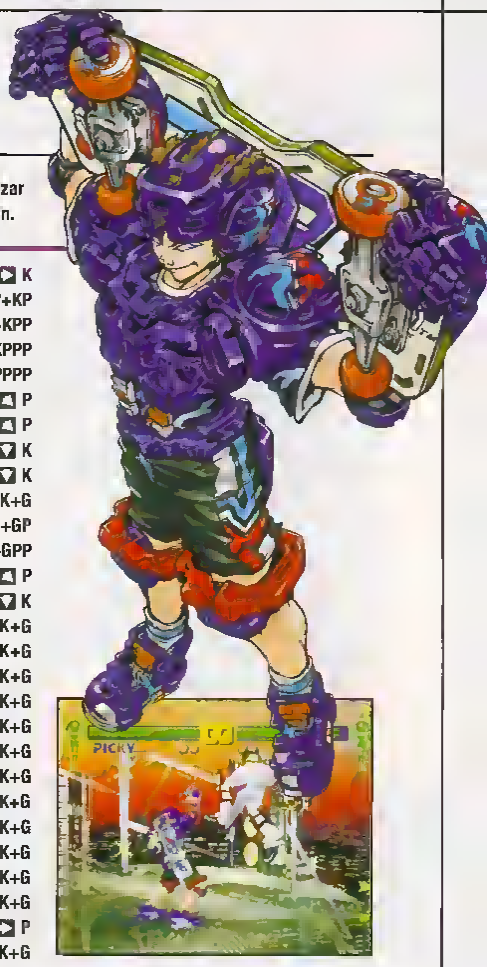
Barrel Roll:	cerca del lado izquierdo del rival P+G
Sidewinder:	cerca del lado derecho del rival P+G
Wall Throw:	cerca del rival P+G
Ground Axel:	cerca del rival ▲ P+G
Shoulder Throw:	cerca del rival ▶ ◀ P+G
Snap Stall:	cerca del rival ◀ P+G
Poison Ivy:	cerca del rival ◀ ▶ P+G
Spin Stall:	cerca del rival ◀ P+G
Neck Stall:	cerca del rival ▶ ▲ ▼ ▲ ◀ P+G
Back Suples:	cerca de la espalda del rival P+G

TÉCNICAS BÁSICAS

Jump Hammer:	▲ P
Hopping Kick:	▲ K
Middle Hop Kick:	▼ K
Hopping Kick:	durante un salto pequeño K
Low Cut Kick:	durante un salto pequeño ▼ K
Air Rolling sobat:	durante un salto grande K
Flair Toe:	descendiendo de un salto grande K
Air Dive:	durante un gran salto ▼ K
Flair Kick:	descendiendo de un salto grande ▼ K
Front Air Kick:	durante un salto grande ▶ K
Back Air Kick:	durante un salto grande ◀ K
Jump Hammer:	durante un salto grande P
Sliding Kick:	durante la carrera ▼ K
Running Jump Kick:	durante la carrera ◀ K
Running Tackle:	durante la carrera P+G
Low Turn Punch:	de espaldas al rival mientras se cubre ▼ P
Back Flip Kick:	de espaldas al rival K ▼ K
Back Flip Hand:	de espaldas al rival KP
Back Flip Rush:	de espaldas al rival KPPP
Flip Low Spin Kick:	de espaldas al rival ▼ K
Flip Low Cut:	de espaldas al rival ▼ K+G
Flip Upper:	de espaldas al rival ▲ P
Turn Sobat:	de espaldas al rival ▲ K

PICKY

Pese a su aspecto menudo, es uno de los personajes más duros. Sus combos son faciles de realizar y sus golpes de piernas son bastante certeros. Eso sí, nunca aprendio a montar en su monopatín.



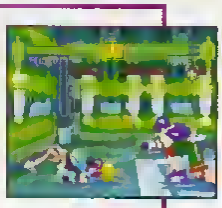
MOVIMIENTOS ESPECÍFICOS

One Two Upper:	PP ▶ K
One Two Upper High:	PP ▶ PK
One Two Upper Mid:	PP ▶ P ▶ K
One Two Knee:	PP ▶ K
Skipping Knee Combo:	PP ▶ KK
One Two Toe Kick:	PP ▼ K
Toe Combo :	PP ▼ KK mientras te golpean
Toe Combo And Heel Drop:	PP ▼ KK+G
Upper High Spin:	◀ PK
Upper Middle Spin:	◀ P ▶ K
Low Punch Tail Kick:	▼ PK
Rocket Missile: de espaldas a la pared	◀ K+G
Over Head Board Bash:	▼ ◀ P
Cork Screw Punch:	▶ ▼ ▶ P
Cork Screw Sobat:	▶ ▼ ▶ PK
Corkk Tyre Break:	▶ ▼ ▶ PK+G
Cork Screw:	▶ ▼ ▲ PK+G ▶ P+K+G
Cork Back Roll	▶ ▼ ▲ PK+G ◀ P+K+G
Front Side Woop: de espaldas a la pared	◀ ◀ K+GP
Toe And High Kick:	▼+KK
Toe And Heel Drop:	▼+KK+G
War Slide: de espaldas a la pared	◀ ◀ K+G
Wall Slide Cancel: de espaldas a la pared	◀ ◀ K+GP+K+G
Heel Drop:	▲ ▼ K 1 disparo
Heel Drop.	▲ ▼ K 2 disparos
High Spin Kick:	▼ ◀ ▶ K
Double Hook:	P+KP
Triple Hook:	P+KPP
Rabbit Hook 4:	P+KPPP
Rabbit Hook 5:	P+KPPPP
Upper Hook:	P+K ▲ P
Tripple Hook Upper:	P+KPP ▲ P
Twin Hookleg Slow	P+KP ▼ K
Rabbit Hook Leg Slow:	P+KPPP ▼ K
Twin Dodge:	P+KPP+K+G
Twin Dodge Hook	P+KPP+K+GP
Twin Dodge Twin:	P+KPP+K+GPP
Twin Dodge Upper	P+KPP+K+G ▲ P
Twin Dodge Leg Slow:	P+KPP+K+GP ▼ K
Twin Dodge Dodger:	P+KPP+K+GPP+K+G
Low Spin Kick:	▼ K+G
Low Spin Jump Knee:	▼ K+G ▶ K+G
Tail Break:	▶ K+G
Tail Break Roll:	▲ K+G ◀ P+K+G
Head Spring Kick:	▲ K+G ▶ P+K+G
Skipping Knee:	▼ ▶ K+G
Cart Wheel:	▶ ▶ K+G
Cart Wheel Turtle:	▶ ▶ K+GK+G
Cart Wheel Low Spin:	▶ ▶ K+G ▼ K+G
Cart Wheel Back Roll	▶ K+G ◀ P+K+G
Turtle:	◀ ▶ ▼ ◀ ▶ K+G
Board Slap:	◀ ▶ ▶ P
Fractured Back Spin SKD	▶ P+K+G

TÉCNICAS BÁSICAS

Hopping Kick:	dando un pequeño salto K
Low Cut Kick:	dando un pequeño salto ▼ K
Flair Toe:	aterrizando de un salto grande K
Flair Kick	aterrizando de un salto grande ▼ K
Hutch:	dando un salto grande ▼ K
Front Air Kick:	dando un salto grande ▶ K
Back Air Kick	dando un salto grande ◀ K
Jump Bash:	dando un salto grande P
Running Board Slap:	durante el barrido P
Running Knee:	durante el barrido K
Sliding Kick:	durante el barrido ▼ K
Flip Kick 1:	durante el barrido ▼ KK
Dash Air:	durante el barrido K+G
Flip Kick 2:	durante el barrido K+GK
Turn Double Punch:	de espaldas al rival PP
Low Turn Punch:	de espaldas al rival ▼ P
Low Spin Kick Turn:	de espaldas al rival ▼ K
Turn Sobat:	de espaldas al rival ▲ K

LANZAMIENTOS



Flying Head Scissors:	estando en el aire ▼ P+K+G
Stomach Alcar:	cerca del rival y a su derecha P+G
Stomach Alcar.	cerca del rival y a su izquierda P+G
Wall Slow:	cerca del rival P+G
Brain Twister	cerca del rival ▶ ◀ +G
Fork Through:	▼ P+G
Fork Through Kick:	cerca del rival ▼ P+G ◀ K
Over Head Cannon:	cerca del rival ◀ ▶ P+G
Elgario Bash:	cerca del rival ◀ ▲ P+G
Face Crusher Knee:	cerca del rival mientras se cubre ▲ ◀ P+G
Dead End Double Knee:	cerca del rival, mirando a la pared ◀ ▶ K+G
Air Grab:	ambos en el aire ◀ P+K+G

ATAQUE CON EL RIVAL EN EL SUELO

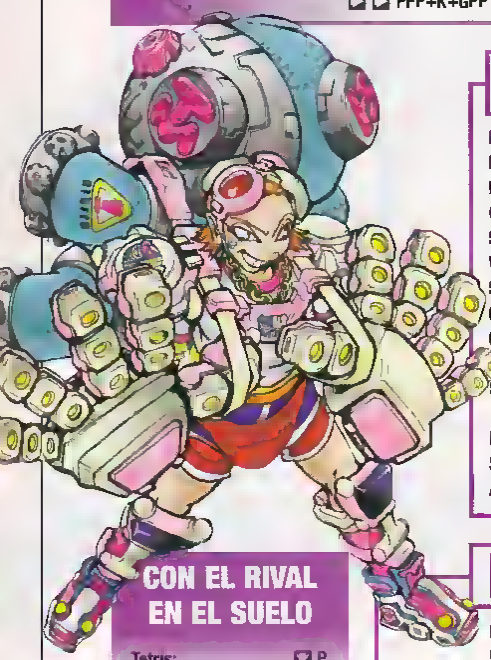
Mail Bash:	▼ P
Foot Stamp:	▼ K
Double Stamp:	▼ KK
Triple Stamp:	▼ KKK
Flyng Dolphing Attack:	▲ P

EMI

Quién se iba a imaginar que con esa carita tan dulce esta niña sería capaz de hacerle daño a nadie. Pero las apariencias engañan, y no debes despreciar su extrema rapidez de movimientos y los golpes tan mortíferos que puede realizar con la ayuda de su osito de peluche.

MOVIMIENTOS ESPECÍFICOS

Locomotive Lay Down:	PKP+K+G	Regress Lay Down	KP+K+G	After Burner:	
Action Fighter:	PPPK	Crutch Hitter:	◀ K	de espaldas a la pared	◀ P+K (2 disparos)
Action Fighter Lay Down:	PPPKP+K+G	Flicky	◀ K	Shadow Dancer	▶ K+G
Crack Down Sun Dance:	PPP ▼ K	Ace Attacker:	▼ KK	Shadow Dancer Tail Gunner:	▶ K+GK
Crack Down Sun Dance Lay Down:	PPP ▼ KP+K+G	Triple Attack:	▼ KKK	Wall Jump:	de espaldas a la pared ◀ ◀ K+G
Strike Fighter:	◀ PP+K	Block Break:	▲ K	Wall Jump Kick	de espaldas a la pared ◀ ◀ K+GK
Gain Ground Pengo:	◀ PP+K+G	Frogger	◀ K	Wall Jump Cancel:	de espaldas a la parad ◀ ◀ K+GP+K+G
Gain Ground Boom Boom Penguin Land.	◀ PPP+K+GPPP	Frogger Lay Down:	◀ KP+K+G	Head On	▲ P+K (1 disparo)
Angel Kids Strike Fighter.	▶ ▶ PP	Frogs:	◀ KK	Head On	▶ P+K (2 disparos)
Angel Kids Sky Target:	▶ ▶ PPP+K	Frogs Lay Down:	◀ KKP+K+G	Head On Lay Down:	▶ P+KP+K+G
Strike Fighter Oround:	▶ ▶ PPP+K+G	Rebit	◀ KKK	UFO Warrior Yoko Chan SKD:	▶ P+K+G
Pengo	▶ ▶ PPP+K+GP	Swat:	mientras te levantas K	Space Harrier	▲ P+K+G
Boom Boom Penguin Land:	▶ ▶ PPP+K+GPP	E Swat	mientras te levantas K K	Moon Walker.	▲ P+K+G ▲ P
		Super Locomotive:	P+KP+K		
		After Burner.	de espaldas a la pared ◀ P+K (1 disparo)		



LANZAMIENTOS

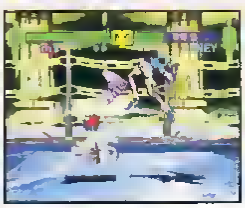
Rock n Bark	cerca del rival P+G
R360 (Wind War):	cerca del lado derecho del rival P+G
R360 (Rad Rally):	cerca del lado izquierdo del rival P+G
Guru Guru Cho:	cerca del rival ▼ P+G
Shinobi:	cerca del rival ▲ P+G
Wall Throug:	cerca del rival ◀ P+G
Sports Fishing:	cerca del rival ▶ ◀ ▼ ▲ P+G
Get Bass:	cerca del rival ▶ ◀ ▼ ▲ P+G ▶ P+G
Galaxy Force:	cerca del rival ◀ ▲ ▼ ◀ ▶ P+G
FD Catcher:	cerca del rival ▲ ▼ P+G
Stinger Slow:	cerca del rival mientras se cubre ◀ ◀ P+G
Ninja Princess:	cerca de la espalda del rival P+G
Scramble Sprit:	mirando al muro cerca del rival P+G
Air Recluse:	ambos en el aire ◀ P+K+G





CON EL RIVAL EN EL SUELO

Tetris:	▼ P
D.D crew:	▼ K
Aribain tight.	▲ P



TÉCNICAS BÁSICAS

Knuckle Hammer:	▼ P	Knuckle Hammer	salto grande P
Rolling Sobat:	▼ K	Running Straight:	barrido P
Alex Kid	▲ P	Counter Run:	barrido K
Hopper Robo:	▲ K	Power Drift	barrido ▼ K
Hopper Kick:	salto pequeño K	Super Break Dpen:	barrido ▼ P (1disparo)
Low Cut Kick	salto pequeño ▼ K	Running Tackle:	barrido P+G
Air Rolling Sobat:	salto grande ▼ K	Turn Double Punch:	de espaldas al rival PP
Freato:	aterrizando de un salto grande K	Low Turn Punch:	de espaldas al rival ▼ P
Air Drive:	salto grande ▼ K	Tail Gunner:	de espaldas al rival ▼ K
Flair Kick	aterrizando de un salto granda ▼ K	Flash Point	de espaldas al rival ◀ P
Front Air Kick:	salto gande ▶ K	Turn Clog.	de espaldas al rival ▲ K
Back Air Kick	salto grande ◀ K	Dba Oba:	de espaldas al rival K+G

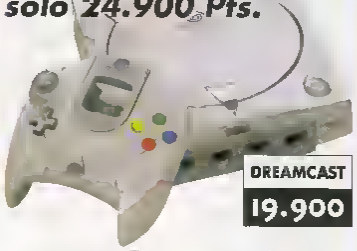
Expertos en Informática y Videojuegos

CENTRO MAIL

www.centromail.es



Llévote tu Dreomcost junto con estos cuotro mognificos juegos por sólo 24.900 Pts.



DREAMCAST 19.900

SUPERofertas del mes

CABLE EUROCONECTOR CENTRO MAIL 1.490

CONTROLLER 4.690

KEYBOARD (TECLADO) 4.690

MOUSE (RATON) 4.790

VISUAL MEMORY 4.490

FIGHTING VIPER 2 8.490

PHANTASY STAR ONLINE 8.490

QUAKE III ARENA 8.490

SONIC SHUFFLE 8.490

VANISHING POINT 8.990

BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND 9.490

CAPCOM vs SNK 8.490

DINO CRISIS 8.490

DUCATI WORLD 8.490

EUROPEAN SUPER LEAGUE 7.490

FERRARI 355 CHALLENGE 8.490

GRANDIA II 8.495

GUNBIRD 2 8.490

JET SET RADIO 8.490

METROPOLIS STREET RACER 8.490

RESIDENT EVIL 3 8.490

SAMBA DE AMIGO 19.990

SEGA GT 8.490

SHENMUE 8.490

SILENT SCOPE 7.990

SONIC ADVENTURE 4.990

SPACE CHANNEL 5 8.490

SPAWN 9.490

STAR WARS: EPISODE 1 JEDI POWER BATTLES 9.490

TOMB RAIDER CHRONICLES 9.490

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 9.490

UEFA DREAM SOCCER 8.490

VIRTUA TENNIS 8.490

WORMS WORLD PARTY 8.490

FUR FIGHTERS OFERTA 2.990

MONACO GP RACING SIMULATOR 2 OFERTA 2.990

SPEED DEVILS OFERTA 2.990

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING OFERTA 2.990

TOY RACER OFERTA 1.990

Ofertas validas hasta fin de existencias del 1 al 30 de abril

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por telefono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Doctores de Sangre 1 ✆981 143 111
Santiago de C C/ Rodriguez Carracido 13 ✆981 526 262
ALICANTE
Alicante
•C C Gran Vía, Local B-12, Av Gran Vía s/n ✆965 244 951
•C/ Padre Mariana 24 ✆965 143 535
Benidorm Av los Limones 2, Edif Fuster-Jupiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación 14 ✆950 260 943
BALEARES
Palma de Mallorca
•C C Porto Pi-Centre Av I Gabriel Roca 54 ✆971 405 673
Ibiza C/ Via Punica 5 ✆971 393 101
BARCELONA
Barcelona
•C C Glories Av Diagonal 280 ✆934 860 064
•C C La Maquinista C/ Ciudad Asuncion s/n ✆933 606 174
•C/ Pau Claris 97 ✆934 126 310
•C/ Sants 12 ✆932 966 923
Badalona
•C/ Soledat 12 ✆934 644 557
•C C Montigalá C/ Olof Palme s/n ✆934 656 375
Barberá del Vallés C C Barcentro A-18 Sal 2 ✆937 192 057
Manresa C/ Alcalde Armengou 18 ✆938 721 094
Mataro
•C/ San Cristofor 13 ✆937 990 711
•C C Mataro Park C/ Estralburg 5 ✆937 587 791
BURGOS
Burgos C C la Plata, Local 7 Av Castilla y León ✆947 222 717
CACERES
Cáceres Av Virgen de Guadalupe 18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Monmanta, 10 ✆956 337 302
CASTELLÓN
Castellon Av Rey Don Jaime 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Cordoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 390
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit 55 ✆972 224 729
Figueres C/ Muralla, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nuevo 44 Edif Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av Isabel II 23 ✆943 445 660
Irun C/ Luis Mariano 7 ✆943 635 283
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto 4 ✆959 253 130
JAÉN
Jaen Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av Doctor Mugica, 6 ✆941 207 800
LAS PALMAS DE G CANARIA
Las Palmas
•C C Las Ballenas, Local 1 5 2 ✆928 418 218
•Pº de Chil 308 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I Valls de la Torre 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av República Argentina, 25 ✆987 218 084
Ponferrada C/ Dr Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
•C/ Preciados 34 ✆917 011 400
•Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
•C C La Vaguada Local T-036 ✆913 782 222
•C C Las Rosas Local 13, Av Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor 58 ✆918 802 682
Alcobendas C Ramón Fernandez Gussasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C C Burgocentro II Local 25 ✆916 374 705
Mostoles Av de Portugal 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Humera, 87 Portal 11 Local 6 ✆917 990 155
Torrejon de Ardoz C C Parque Corredor Local 53 ✆916 562 411
MALAGA
Málaga C/ Almansa 14 ✆952 615 282
Fuengirola Av Jesús Santos Rein 4 ✆952 463 500
MURCIA
Murcia C/ Paseo de Santiago s/n ✆968 284 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta 7 ✆948 271 808
PONTEVEDRA
Vigo C/ Eduyayen 11 ✆986 432 692
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro 84 ✆923 261 881
STA CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal 62 ✆922 283 083
SEGOVIA
Segovia C C Almuzara, Local 21 C/ Real s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
•C C Los Arcos Local B-4 Av Andalucía s/n ✆954 675 223
•C C Pza. Armas Local C-38 Pza. Legión s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av Catalunya 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C C Zoco Europa, Local 20 C/ Vienа, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
•C/ Pintor Benedito 5 ✆963 804 237
•C C El Saler Local 32A C/ El Saler 18 ✆963 339 519
VALLADOLID
Valladolid C C Avenida – Pº Zorrilla 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza Arriquibar 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
•C/ Antonio Sangenís, 8 ✆976 536 156
•C/ Cad z 14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

ESPECIAL TRUCOS

VELOCIDAD | ACCIÓN | LUCHA | AVENTURA | DEPORTIVOS | PLATAFORMAS | OTROS GÉNEROS

¿Te has quedado atascado en algún juego? ¿te mueres por llegar al final y no sabes cómo conseguirlo? No te pongas nervioso, que la Revista Oficial Dreamcast viene en tu ayuda. Seguro que estas páginas encuentras el truco que necesitas, porque tenemos la recopilación más extensa que puedas imaginar.

A

ARMY MEN

Introduce estas claves en el menu de codigos

TRGHTR: Spy Blue
SRFPNK: Sharp Mission
MSTRMNÑ: Riff Mision
BLZZRD: Snow Mission
SCRDCT: Hoover Mission
HTKTTN: Sandbox
HTTTRT: Scorch Mission
TDBWL: Bathroom
GNRLMN: Fort Plastro
TLLTRS: Forest
ZBTSRL: Showdown
HXMSTR: Living Room
PTSPNS: Kitchen
STPDMN: Thick Mission
VRCLN: The Way Home

B

BUST-A-MOVE 4

Pulsa estas secuencias en la pantalla de "Press Start"

•Nuevos puzzles:
Y, ◀, ▶, ◀, Y
Si lo haces correctamente, oiras un grito extraño

•Todos los personajes:
▶, ▶, Y, ◀, ◀
Esta vez oiras un sonido de vitores y aplausos

•Lectura del tarot:
¿Quieres saber tu futuro?
▲, Y, ▼, Y, ▲
Veras este nuevo modo en la pantalla de opciones

CAPCOM GENERATIONS

•Menú especial
Introduce como iniciales los tres pequeños cerditos que hay al final del abecedario
Tendras acceso a cualquiera de los 44 niveles del juego y al mapa de cada uno.
Despues, dirigete al menu de opciones y pulsa B para ir al menú especial, donde podras cambiar tus disparos y los de los enemigos y un montón de cosas mas.

C

CHU CHU ROCKET

•Jugar con los Chaos:
Si terminas el modo "Stage Challenge" con exito, en vez de los ratones tendrás que salvar Chaos las mascotas de «Sonic Adventure» (no se puede jugar con ellos en las partidas online)

CRAZY TAXI

•Modo expert:
Consiste en desactivar la flecha de la pantalla y las marcas del lugar donde debemos parar. Mantén pulsados L+Start y R+Start antes de la pantalla de seleccion de personaje

•Cambio de vista y cuentakilómetros:
Conecta un mando en el tercer puerto de control y pulsa en el el botón Start durante la partida. Ahora podrás elegir entre tres tipos de vista. La normal se activa con A, la vista en primera persona con X, y una vista aerea con Y. Puedes activar el cuentakilometros pulsando Y cinco veces seguidas

•Sin flechas:
Presiona y manten pulsados R+Start antes de la pantalla de seleccion de personaje
Si lo has hecho bien, veras como en la pantalla sale la frase "no arrows"

•Sin marca de destino:
Pulsa y mantén pulsados los botones L+Start antes de que aparezca la pantalla de seleccion de personaje
Verás que sale la frase "no destination markers"

•Taxi triciclo:
En la pantalla de seleccion de personaje, presiona rapidamente L+R+Start tres veces consecutivas

•Modo another day:
Presiona R en la pantalla de seleccion de personaje y mantenlo mientras seleccionas tu vehiculo
Aparecerá la frase "Another Day", y oiras una bocina

D

DEAD OR ALIVE 2

•Intro original:
Para ver la intro original, ve al menu de opciones y situa la edad de los personajes en mas de 20 años. Despues entra en el modo Survival, consigue un puesto entre los 10 mejores del ranking y pon "REALDEMO" cuando te pidan un nombre. Salva, y cuando reinicies el juego veras la intro del arcade

•Jugar en el escenario Aerial Garden de noche:
Entra en el modo Versus, situate sobre el escenario Aerial Garden y pulsa Y

•Mover la cámara durante las repeticiones:
Para poder mover la camara mientras tu luchador celebra la victoria, activa la camara libre con Y, y muevela con el stick o con la cruceta
Puedes cerrar el zoom con Y+A, o abrirlo con Y+Y

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

•Juega con Slim Jim:
Comienza una partida en el modo Pro Quest, y en la pantalla de seleccion de personaje pulsa ▼, ▼, ◀, ▶, ▲, ▲, Y

•Todas las bicicletas:
Comienza una partida en el modo Pro Quest, elige el personaje y en la pantalla de seleccion de bici haz esta combinacion ▲, ◀, ▲, ▼, ▲, ▶, ◀, ▶, Y

•Todos los accesorios:
Comienza una partida en modo Pro Quest, elige a tu

KISS PSYCHO CIRCUS

En un juego protagonizado, al menos en teoría, por el grupo Kiss, era de esperar que hubiese algún secreto que estuviera relacionado con la banda americana y con sus canciones.
Si te cansas de pegar tiros, puedes tomarte un respiro metiendo el disco de «Kiss Psycho Circus» en tu equipo de música. Así podrás escuchar algunos temas de estos muchachos.





personaje y la bicicleta, y pulsa en la pantalla de seleccion de accesorios ("Style"). ◀, ▲, ▶, ▼, ◀, ▼, ▶, ▲, ◀, Y

•Todos los niveles:
Entra en el modo Pro Quest elige personaje, bicicleta, accesorios, y en la pantalla de seleccion de la pista ("Track") realiza esta combinación ◀, ▲, ▶, ▼, ◀, ▶, ▼, ◀, ▲, ▶, Y

E

ESPN EXTREME GAMES

•Cómo jugar al fútbol:
Entra en el nivel "Powers of Levitation" y ve al gran edificio submarino central. Busca un cristal alrededor del edificio y entra por la apertura junto a el. Baja por el túnel hasta una puerta ovalada y sigue hasta el final para llegar a una camara con un miembro del Clan y un lugar donde respirar. Situate en el centro y mira hacia la puerta por la que entraste. A la izquierda veras que la pared ovalada de al lado se mueve. Crúzala para llegar a una sala con un Cristal del Siglo. Cogelo para hacerte casi invisible. En el suelo del fondo hay dos luces amarillas. Toca la de la derecha y ¡sorpresa!

F

FIGHTING FORCE 2

•Elegir nivel:
En la pantalla de inicio, pulsa ◀, ▲, ↓, ▲, ▶, e Y

FERRARI 355 CHALLENGE

•Nuevos circuitos:
Ve a la pantalla de opciones, mantén pulsados L1 e Y, y elige la opcion passwords. Luego introduce los códigos de cada circuito respetando mayusculas y minusculas.

ATLANTA:
DaysofThunder
SEPANG:
KualaLumpur
NÜRBURGRING:
LiebeFrauMilch
FIORANO:
CinqueValvole
LAGUNA SECA:
Stars&Stripes

G

GRAND THEFT AUTO 2

•Claves a tutiplén:
-MUCHCASH Empiezas a jugar con 500 000 dolares.
-BIGGUNS Todas las armas en tu poder desde el inicio.
-BIGCATS 99 vidas.
-INFINITY Vidas infinitas.
-ULTIMATE Consigues casi un millon de dólares.
-LAWLESS Sin policía.
-WOUNDED El juego será más sangriento.
-TDASTIES Lanzallamas ilimitado.
-BIGFRIES Arma eléctrica ilimitada.
-LOSTTOYS Al morir, vuelves a empezar con las mismas armas que tenías antes.

GUARDIAN 2

•Personajes secretos:
En la pantalla de seleccion de personaje, enciende el símbolo de interrogacion ("random"). Si pulsas ▲ aparece Morrigan, mientras que si presionas ▼ tendrás disponible al colosal Aine.

H

HYPER THUNDER

•Salida turbo:
Mantén pulsado el gatillo izquierdo mientras se graba. Durante la cuenta atras, al aparecer el numero 3, suelta el izquierdo y mantén el derecho. En el numero 2, haz lo contrario, y repítelo en el numero 1 (al final de la secuencia debes tener el gatillo derecho pulsado).

J

JEDI POWER BATTLES

•Jugar al modo battle en cualquier momento:
Comienza una partida a dos jugadores. Mantén pulsados el Gatillo Derecho, y los botones ↓, Y, ○. Luego pulsa también A en el mando del puerto 2. Si lo has hecho bien, aparecerá un mensaje de confirmación del Modo Battle. Ahora pelearas contra el otro jugador. Para desactivarlo, introducir el truco de nuevo.

JET SET RADIO

•Patinar de espaldas:
Acelera previamente con el gatillo Derecho, y después pulsa rapidamente ▼ ▲

•Jugar con una Love Shocker:
Completa todos los niveles de Shibuya con rango "Jet".

Jugar con un Noise Tank:
Termina todos los niveles de Benten con un nivel "Jet".

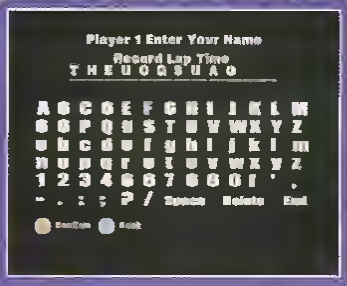
Jugar con un Poison Jam:
Concluye todos los niveles de Kogane con rango "Jet".

Jugar con Goji Rokkaku:
Desbloquea primero a los tres personajes anteriores. Entonces, completa con un nivel "jet" todos los niveles de Grind City.

Jugar con el perro Pots:
Desbloquea primero a todos los personajes anteriores. Termina el juego y comienza de nuevo, pero jugando el nivel "Los monstruos de Kogane" antes que el de "El Boogie de Benten". Un miembro de los Noise Tank te retara. Si le ganas, Pots quedara desbloqueado.

DUCATI WORLD

Cuando ganes una carrera rápida o Quick Race y hagas la vuelta récord del circuito, aparecerá un panel para que introduzcas tu nombre. Teclea los siguientes códigos y verás cómo se hace más ameno el juego.



GREEDYGH:
Tendrás un montón de pasta para empezar el modo Ducati Life y comprarte todas las motos e incluso ese mono que mola tanto.

THEDOGSNADS:
Tendrás a tu disposición en la siguiente carrera rápida la moto más veloz de todas, la potente Ducati FOGGY 996.



TODDNGARTON:
La Ducati 900 FE estará lista para que la pongas a mil por hora en las Quick Races.

BADDRIVER:
En un instante habrás aprobado los exámenes para conducir cualquier moto de la clase que quieras. Tendrás todas las licencias.

ITSALLOVER:
En el modo Quick Race podrás acceder a todos los circuitos y conducir cualquier moto.



■ VELOCIDAD ■ ACCIÓN ■ LUCHA ■ AVENTURA ■ DEPORTIVOS ■ PLATAFORMAS ■ OTROS GÉNEROS

L

LOONEY TUNES S. RACE

•Códigos para abrir todos los secretos:
YAVARMINT: Ahora podras jugar con Porky
REOWAGON: ¡Aquí viene el gran Marvin, el marciano!
MAARON: El segundo circuito en el mundo ACME
SCWEWBALL: Segunda entrega del circuito Piramides de Marte
DURNIOGIT: Un nuevo circuito para los pilotos mas cachondos La Frontera del Otro Mundo
PALOOKA: Segunda parte de La Frontera
HOGGRAVY: Se abre otro recorrido el Cuadrante del Salvaje Oeste
MACKEREL: Segunda parte del Salvaje Oeste
CHITLINS: Y aquí viene su segunda parte, claro
MRFUZZY: Juega en la Pista de las Nebulosas
YOIKS: Pista del Parque Galactorama
DODGPARRY: La segunda parte de Galactorama
MICHIGANJ: Accedes a la galeria de imagenes
SAMRALPH: Competiras en todos los circuitos, pero con un efecto de espejo La Izquierda sera derecha, y viceversa
3LILBOPS: Puedes acceder a todas las competiciones especiales sin pagar
MOIDALIZE: Aparecen todos los retos
OUCKAMUCK: Puedes usar el turbo cuando quieras
SUCCOTASH: Los circuitos estan totalmente vacios
CHAR: Todos los personajes secretos
TRACK: Aparecen todos los circuitos ocultos

M

MARVEL VS CAPCOM

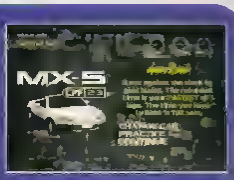
•Cambio de orden:
Manten L, Y y el gatillo L en la pantalla de Versus
•Nueva Morrigan:
Al elegir luchador ponte sobre Zangief y pulsa ◀ (x2) ▼ (x2) ▶ (x2) ▲ (x2), ▼ (x4) ◀ (x2) ▲ (x4), ▶ ◀ ▼ (x4) ▶ (x2), ▲ (x4), ◀ (x2) ▼ (x4) ▶ y ▼
•Juega con Roll:
Sobre Zangief ◀ (x2) ▼ (x2) ▶ (x2) ▼ (x2) ◀ (x2), ▲ ▶ ▲ (x2) ▶ (x2)
•Gold War Machine:
Sobre Zangief ◀ (x2) ▼ (x2), ▶ (x2), ▼ (x2), ◀ (x2), ▲ (x4), ▶ (x2), ◀ (x2) ▼ (x4) ▶ (x2), ▲ (x2), ◀ (x2), ▼ (x2), ▶ (x2), ▲ (x5) Seleccionalo con el gatillo izquierdo
•Shadow Lady:
Sobre Morrigan ▲,▶ (x2), ▼ (x4) ◀ (x2), ▲ (x4) ▶ (x2) ◀ (x2), ▼ (x2), ▶ (x2), ▼ (x2) ◀ (x2) ▲ (x2) ▶ (x2), ▲ (x2) ◀ (x2) ▼ (x5)
•Red Venom:
Sobre Chun-Li ▶ ▼ (x4) ◀ ▲ (x4) ▶ (x2) ▼ (x2), ◀ (x2) ▼ (x2), ▶ (x2) ▲ (x4) ◀ (x2) ▲ Cogelo con el gatillo izquierdo
•Orange Hulk:
Sobre Chun Li ▶ (x2), ▼ (x2) ◀ (x2) ▶ (x2) ▼ (x2) ◀ (x2) ▲ (x4) ▼ (x2) ▶ (x2) ▲ (x2), ▼ (x4), ▲ (x4), ◀ ▲ Elgelo con el gatillo izquierdo

MARVEL VS CAPCOM 2

•Color de la vestimenta:
Selecciona al luchador con A, Y o X para cambiarlo
•Orden de tu equipo:
En la pantalla "Versus" pulsa cualquiera de los gatillos

MSR

Vamos con un consejo para que puedas sumar más kudos que nadie: cuando estés en una prueba Hot Lap, en la que puntúe el conseguir la vuelta más rápida (Fastest), trata de conseguir el objetivo en la primera vuelta, asegurando en las curvas sin correr muchos riesgos. Si logras marcar el mejor tiempo, podrás dedicarte durante el resto de la carrera a hacer derrapes en las curvas para que tu contador de kudos suba hasta las nubes. Si ves que esta opción te va bien, es un buen momento para jugarte un comodín.





N

NBA SHOOTOUT

•Seleccion de canchas:
Nada más seleccionar tu equipo mantén presionados los siguientes botones (si lo haces bien se escuchara un sonido caracteristico)
-Campo propio Y + ▲
-Campo rival X + ▼
-En la calle X + ◀
-En una isla X + ▶
-Cancha Midway Y + ▲
-Cancha NBC Y+X+▼

NBA 2000

•Códigos variados:
Beachboys Balon enorme
-Littleguy Mini-jugadores
-Bigtoot ¡Los jugadores tienen los pies enormes!
Squishy Jugadores planos
-Devdudes Tres equipos nuevos dos de Sega y el otro de los programadores
-Monster Jugadores mas grandes que en la realidad
-Doughboy ¡Los jugadores han engordado!
-Afathead Jugadores con una cabeza gigantesca

NFL QUARTERBACK CLUB

•Cógigos locos:
Introduce las siguientes claves en el "Cheat Menu":
-BCHBLL Balon enorme
-HSNFR Juego humeante
-TTTHPCK ¡Que delgadez!
-MRSHMLLW Todos gordos
-FLBBR Balon resbaladizo
-SHRTGYS Todos enanos

P

POWER STONE

•Traje alternativo:
Selecciona tu personaje pulsando el boton X
•Mover la cámara en la pose de victoria:
Mueve la camara con el pad, y haz zoom con el boton A

POWER STONE 2

•Nuevos personajes:
Acaba el modo Arcade con todos los personajes para elegir a Pride Si te lo acabas con el, aparecera Ann y si todavia eres capaz de llegar al final con ella, se activaran tres nuevos escenarios

R

RAINBOW SIX

•Avatar god mode:
Para ser invencible, pulsa a la vez ▲ (con el stick) + ▼ (con la cruceta digital) + X
•Team god mode:
Tambien puedes conseguir que todo tu equipo sea invencible En cualquier momento del juego pulsa a la vez L (con el stick) + ▼ (con la cruceta digital)+ X
•Heavy breathing mode:
Los enemigos respiraran inflandose como globos En cualquier momento pulsa ▼ (con el stick) + ▼ (en la cruceta digital) + A

READY 2 RUMBLE

•Cambio de vestuario:
Pulsa L + Y al tiempo que eliges al personaje
•Cambia los rings:
En el menu de seleccion de los boxeadores, y en los dos mandos a la vez, haz esto
- Para pelear en otro ring, manten el gatillo Izquierdo
- Para pelear en un gran estadio, manten pulsado el gatillo Derecho
- Para poder pelear en el gimnasio, debes mantener pulsados los dos gatillos
•Clase bronce:
En el modo Campeonato, elige "New Game" y escribe "RUMBLE POWER" Si vas al modo Arcade, podras jugar con Kemo Claw
•Clase plata:
En el modo Campeonato, selecciona "New Game" y escribe "RUMBLE BUMBLE" Ahora tambien podras elegir a Bruce Blade para pelear
•Clase oro:
Introduce como nombre del gimnasio la palabra

"MOSMA!" Tambien podras jugar con Nat Daddy

•Clase de campeones: introduce como nombre del gimnasio "POD 5!" También podras pelear con Damien Black en el modo Arcade

FIGHT FOR FREEDOM 2

Si pones como fecha del reloj interno de tu consola estas que te indicamos modificaras la indumentaria de los personajes

1 de enero: Joey T
17 de marzo: Arbitro
14 de febr.: Lulu Valentine
04 de julio: G C Thunder
23 de abril: Mama Tua
31 de octubre: J R Flurry
25 de diciembre: Selene Strike y Rumble Man

RESIDENT EVIL 2

•Munición infinita:
En la pantalla de inventario, pulsa ▲ ▲ ▼ ▼ ◀, ▶ ◀, ▶ gatillo Derecho

RE-VOLT

•Codigos de juego:
-YUEFO Corre con un OVNI!
-MAGGOT Los coches seran todavia mas pequeños
-CARTOON Podras jugar con todos los coches del juego. Ademas hay una caja con varios coches de lo mas divertido (cuatro coches que van con cuerda, un ovni, un coche misterioso y un carro de la compra!)
-TRACTION Para acceder a todos los circuitos

S

SAMBA DE AMIGO

•Modo random:
Supone que a veces salgan pocas bolas y otras veces en cantidades industriales. En la pantalla de seleccion de dificultad, agita quince veces la maraca Izquierda en la posicion mas baja. Si estas jugando con el mando de control, manten pulsada la posicion ▶ hasta que el modo se desbloquee.

•Modo super dificil:
Se hace igual que en el Modo Random, pero tienes que colocar la maraca en la posición ▶.

SAN FCO. RUSH 2049

Tienes que activar primero el menu Vidas pulsando los dos gatillos, X e Y. Selecciona luego el truco y pulsa las siguientes combinaciones

•Coche más pesado:
Manten A y pulsa X, X e Y. Suelta A y despues pulsa los dos gatillos

•Circuito invisible:
Gatillo Derecho, gatillo Izquierdo, Y X A A, X, Y. Luego manten ambos gatillo y pulsa B

•Ruedas adhesivas:
Pulsa X, X, X a la vez que aprietas el gatillo Derecho. Ahora manten los gatillos y pulsa A, A e Y

SEGA RALLY 2

•Todos los coches:
En la pantalla de inicio pulsa ▲ ▼, ▲, A B ◀ A, A, A, ▼

•Todos los circuitos:
En la pantalla de inicio, pulsa ▲ ◀ ▼ ▶ X, A X, ▶, ▼ rapidamente

SILVER ZERO

Estos dos trucos salen en el modo de aventura para un jugador, pero para hacerlos debes tener un mando conectado en el puerto 2

•Munición infinita:
Manten pulsados los dos gatillos del segundo mando y al tiempo, pulsa B para activarlo o desactivarlo

•Modo invencible:
Para activar (o desactivar) este modo, coge el mando del puerto 2 y, mientras mantienes presionados los dos gatillos, pulsa X

SOUL REAVER

Hazlos tras pausar y con los gatillos pulsados

•Glifo fuerza:
▼ ◀ Y ▼ ▲

•Glifo piedra:
▼, A, ▲ ◀ ▼ ▶ ▶

•Glifo sonido:
▶ ▶ ▼ X ▲, ▲ ▼

•Glifo agua:
▼ A ▲ ▼ ▶

•Glifo fuego:
▲, ▲ ▶ ▲ Y X ▶

•Glifo luz solar:
◀, A ◀, ▶ ▶ ▲ ▲ ◀

•Atravesar puertas:
▼ A, A ◀ ▶ Y ▲

•Escalar paredes:
Y ▼, X, ▶, ▲ ▼

•Energia cinética:
◀ ▶ X, ◀, ▶ ◀

•Nadar sin daño:
▲ ▲ ▼ ▶ ▶ ◀, X ▶ ◀, ▼

•Maxima salud:
▶, A, ◀ Y, ▲ ▼

•Girar objetos.
▼ ▲ ▶ ▶, A ▲ ▲, ▼

•Todas las habilidades:
▲ ▲ ▼, ▶ ▶ ◀, A, ▶ ◀, ▼

•Rellena la espiral:
▶ A ▼ ▲ ▼ ▲

•Espada Soul Reaver:
▼ Y X, ▶ ▶ ▼ ▼ ◀, Y, ▼, ▶

•Espada Aerial Reaver:
A ▶ ▲ ▲, Y ◀, ◀, ▶ ▲

•Espada Fire Reaver:
▼, ▲ ▶ ▲, ▼ ◀, A, ▶ ▼ Si se te apaga, pulsa Y, ▶ ▼, X ▲

•Soul Reaver de Kain:
A A ▶ Y, ◀, ◀ ▶, ▲

•Dañar a Raziel:
◀ X, ▲, ▲ ▼

•Máximo nivel de magia:
Y, ▶, ▼, ▶ ▲ Y ◀
Para rellenarlo pulsa ▶ ▶ ◀ Y, ▶ ▼

SPACE CHANNEL 5

•Ulala invencible:
Manten pulsados los dos gatillos y pulsa ▲ A, ▲ A ▼ ▶ X, ▶ y X Si tras hacerlo oyes a Ulala gritar es que ha salido bien

•Ulala en llamas:
Si consigues superar el 95% de audiencia veras a Ulala rodeada de un aura rosada

SPEED DEVILS

Haz estas secuencias en plena carrera sin pausar

•Coches y pistas:
X, ▶, X, ▶ ▲ A ▲

•Turbos infinitos:
▼ ▲ ▼ ▲ A Y, X

•Pasar de fase:
▼ ▶, ▼ ▶, A, Y B

•Dinero extra:
A, ▶ B ▶ ▲ X A
(solo en el campeonato)

STAR WARS DEMOLITION

•Desbloquear a Lobot, Boush y Darth Maul:
Ve al menú de Preferencias y pulsa los gatillos. Luego tienes que introducir este codigo "Watto_Shop" Regresa ahora al menu principal, y cuando tengas que elegir personaje, los tendrás esperandote.

•Varios códigos
Para escribirlos, entra en el menú de opciones, luego en el de preferencias y pulsa a la vez los dos gatillos
-SLO_MO_ON El juego irá mas despacio
-LO_GRAV_ON Baja la fuerza de la gravedad
-MOVIE_SHOW Veras las escenas de victoria.
-SAD_MOVIES Veras las escenas de los perdedores

RAINBOW SIX

Aqui tienes un par de trucos más para hacer que la vida de este comando de élite sea un poco más fácil.

BIG HEAD MODE:
Durante el juego, presiona ▲ en el Stick Analógico + ▼ en la cruceta y luego pulsa X. Ahora todos los personajes tendrán unos cabezones tremendos.

NO BRAIN:
Pulsa ▲ en el Stick Analógico + ▼ en la cruceta y luego pulsa el botón Y. Todos los personajes tendrán un cerebro de mosquito.





SF ALPHA 3

•Trajes de colores:
El color cambia según el boton con el que elijas a tu personaje

•Juega con Shin Auma:
En la pantalla de seleccion de personaje situate sobre Akuma manten presionado el boton Start y pulsa

SF [illegible]

•Menú "extra options":
En el menu principal manten presionados los dos gatillos Selecciona Option y pulsa Start Despues selecciona Game Option y pulsa

T

THE HOUSE OF THE DEAD 2

•Recarga automatica:
Dispara siempre pulsando los botones y a la vez

•Saber tu puntuación:
Introduce esta secuencia con los gatillos en la pantalla de titulo Izquierdo Izquierdo, Derecho Derecho Derecho, Izquierdo, Derecho Ahora selecciona el modo de juego y veras tu puntuacion en el lado superior izquierdo

TONY HAWK'S SKATER

Pulsa el gatillo Izquierdo y pausa. Sin soltar el gatillo, realiza las secuencias que te decimos a continuacion

•Desbloquear todo:

•Cámara lenta:

•Barra para especiales:

•¡Personajes cabezones!:

•Privata carrera:
Para que salga, debes haber empezado con el Officer Dick Luego buscalo en la pantalla de seleccion

TONY HAWK'S SKATER 2

•Abrir el gimnasio:
En el segundo nivel hay un gimnasio secreto con dinero fresco para recoger Para entrar nada mas empezar, date prisa y baja por el pasillo de la derecha (donde está la letra "S"). Gira a la izquierda y mas adelante encontraras una barandilla Tienes que hacer un "grind" sobre ella en el momento en que suene la campana (justo en el minuto 1:35). Enfrente veras el gimnasio abierto

•Un montón de trucos:
Salen pulsando rapidamente esta secuencias, despues de haber pausado la partida, y mientras mantienes pulsado el gatillo Izquierdo Si los haces bien, tiembla el menu de pantalla Para eliminar su efecto, tienes que repetir la secuencia de botones que habias introducido antes

-1DD DDD puntos

-Gaps (juega con Trixie)

-Completa el Modo Carrera

-Gravedad Lunar

Doble gravedad Lunar

-Efecto sangre en las letras

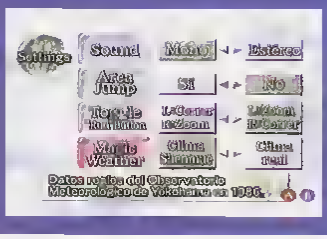
-Escenario en blanco

• Escenario en lineas

• Luces de discoteca

SHENMUE

Si acabas el juego y lo grabas en tu VM, al iniciar una nueva partida veras en el menú Setting la opción "Magic Weather", que activa el clima real de Yokosuka.







• Modo Jet Pack
Ahora puedes volar pulsando y manteniendo el boton Sueltalo para aterrizar

• Modo niño

• Ralentiza Saltos

• Todos los escenarios

• 5 000 dolares por la cara

• Todo va más rapido

THE COMMANDER

•99 items de artilleria pesada:
Pausa el juego y, mientras mantienes pulsado el gatillo Izquierdo, pulsa la secuencia

•Todas las habitaciones y fases del juego:
Pausa el juego y, mientras mantienes pulsado el gatillo Izquierdo pulsa la secuencia

•Imágenes para que las veas en el ordenador:
Si introduces el disco del juego en tu PC, accederas a varias carpetas con iconos y logotipos del juego, fotos de pantallas, posters,

•Apagar o encender las luces de las habitaciones:
Busca el interruptor de turno (suelen estar junto a las puertas) y pulsalo tocandolo (si tu vehiculo vuela) o bien disparandolo (si tu vehiculo esta a ras del suelo).

•Reparación automática:
Si quieres que tu vehiculo vuelva a estar nuevo pausa y manten pulsado el gatillo Izquierdo mientras pulsas

•Fuel a tope:
Pausa el juego y, mientras mantienes pulsado el gatillo Izquierdo pulsa la secuencia

•Para subir el nivel de las armas:
Para tener acceso a los tres niveles de arma, pausa, y mientras pulsas el gatillo Izquierdo, presiona

•Para subir el nivel de los cañones:
Para acceder a los tres niveles de cañones, pausa, manten presionado el gatillo izquierdo, y pulsa

TRACK & FIELD

•Texturas metálicas:
Introduce estos nombres en la opcion entrenamiento

-MDNTREAL Oro
-SYDNEY Plateado
-HELSINKI Bronce
-RDMA Cobre
-MOSCOW Crema
-L A Azul
-MUNICH Aluminio
-MEXICO Verde
-TOKIO Rojo
-ATHENS Gris
-ATLANTA Naranja
-SEDUL Violeta.

V

V-RALLY 2

•Circuitos y cochas:
Entra en "Game Progression" y pulsa gatillo Izq gatillo Der Start

VIRTUA FIGHTER 3TB

•Cambio de vestuario:
Manten pulsado Start antes de elegir personaje con

•Jugar con Dural:
En la pantalla de seleccion de personaje pulsa Pulsa despues Start

•Jugar con el alfabeto:
En la pantalla de seleccion de personaje, ponte sobre Akira y pulsa Start colocate a continuacion sobre Lion y vuelve a pulsar Start, por último situate sobre Pai y presiona Start otra vez Ahora, selecciona cualquier personaje y pulsa

•Enfrentarse al alfabeto:
En la pantalla de seleccion de personajes colocate sobre Akira y pulsa Start luego ponte sobre Lau y

pulsa Start; luego, situate encima de Pai y pulsa Start. Elige luchador y pulsa A

•Rascacielos en el escenario del desierto: Entra en el modo Training, selecciona a Jeffry y manten Start al elegir el escenario del desierto

•Muñeco de nieve: Este truco es más sencillo en Modo Versus. Elige a Shun y lucha en el desierto. Gana pero asegurandote de que en el momento del K.O., Shun este frente al sol. Cuando la cámara gire en torno a Shun, ¡aparecerá un muñeco de nieve tras el!

•El amor secreto de Pai: Si luchando con Pai vences a Akira en el gimnasio de artes marciales, conseguiras una pose secreta de Pai

POWER STONE 2

•Equipo MVP Yukichan: En la pantalla de selección de equipo del modo Arcade, pulsa Start sobre estos equipos: Yugoslavia, USA, Korea e Italia

•MVP Royal Genki: Colocate sobre el MVP Yuki Chan y presiona al mismo tiempo Start y A

•Equipo FC Sega: Selecciona el modo Arcade y pulsa Start sobre Francia, Chile, Sudafrica, Inglaterra, Alemania y Argentina.

•Cambiar los uniformes: En el modo Arcade, situa el cursor sobre tu equipo, mantén L1 o R1, y después pulsa el botón A

•Desbloquear equipos: Acaba el modo "Ranking" con una puntuación alta para jugar con el equipo al que derrotes en la final

•Nueva música: Entra en el modo Arcade pulsando los botones Start y A a la vez, y despues haz lo mismo en el menú de configuracion del juego

•Dos nuevos estadios: En la pantalla de selección de campo del modo versus, mantén pulsado el boton Start y despues pulsa A

VIRTUA TENNIS

•Tenistas secretos:
-KING: Debes conseguir el numero uno del ranking en el World Circuit.
-MASTER: Termina el Modo Arcade sin perder ni un solo juego, para jugar contra el. Si ademas le derrotas, ya podrás elegirlo en el menú principal
•Nuevas camisetas: Tienes que superar los ocho niveles de entrenamiento del modo World Circuit con estas condiciones
-BIG WALL: Debes acabar el nivel 3 con al menos cinco segundos de sobra.
-BULL'S EYE: Consigue 7000 puntos o más en el nivel 3.
-CANNON BALL: Termina el nivel 3 con 10 segundos de sobra como mínimo.
-DRUM SHOOTER: Tienes que lograr batir el nivel 3 en menos de 20 segundos.
-GIANT BALL: Termina el nivel 3 con al menos 10 segundos sobrantes.
-PIN CRASHER: Tienes que conseguir un strike con cada tiro. ¡Ánimo campeon!
-RETURN ACE: Supera el nivel 3 (golpear a 12 "cajas") con solo dos bolas.
-SMASH BOX: Tienes que superar el nivel 3 (sacar 12 "cajas" de la pista) y que te sobren 10 segundos o mas.
•Saque de cuchara: Cuando vayas a sacar, trata de sorprender a tu rival haciendo un saque de cuchara como si fueras un novatillo en esto del tenis. Para que salga, solo tienes que presionar a la vez los botones A y L1, y al mismo tiempo tirar del mando hacia atras (Abajo o Arriba segun el lado del campo en el que juegues)

W

WACKY RACES

Introduce estos códigos en la pantalla de "Trucos" a la que se accede desde el menu principal, y activalos despues en la pantalla que se llama "Coleccion de Codigos"

•Wackygiveaway: Desbloquea todos los desafios y abre todas las pistas de «Wacky Races»

•Wackyspoilers: Desbloquea los tres coches especiales del juego: el Autoconvertible, el Estuca Racuda y el SuperFerrari de Pierre Nodoyuna y Patan

•Bargainbasement: introduciendo esta palabra tendras las seis habilidades de cada uno de los coches

•Crackednails: Con esta palabreja activaras el modo invencible

1.000 pts. descuento

al comprar este juego en tu Centro MAIL

Rellena los datos de este cupon
Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos
Si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envianos este cupon junto con tu pedido a Centro MAIL • C/ de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5 F • 28031 Madrid
Te lo haremos llegar por transporte urgente
(España Peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.)

NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCIÓN
POBLACIÓN
CÓDIGO POSTAL PROVINCIA
TELÉFONO MODELO DE CONSOLA
TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO
Dirección e-mail

CENTRO MAIL
www.centromail.es



Dreamcast.
Sega GT
~~8.990~~ 7.990

Los datos personales obtenidos con este cupón serán almacenados en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de dichos datos, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o acercándote a cualquier centro de Centro MAIL. Domicilio: C/ de Hormigueras, 124, portal 5 - 5º F. 28031 - Madrid. Marca la casilla si no quieres recibir información del control de Centro MAIL ☐

CADUCA EL 30/04/2001 NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

15 minutos

¡Lo que hace la gente por salir en televisión!

Hay quien "importa" un novio cubano o se pone una rama de perejil en la oreja para chupar cámara, pero no es el caso de los asesinos a los que se enfrentan Robert de Niro y Ed Burns en "15 Minutos" ellos usan sus crímenes para levantar un circo mediático de tamaño gigante

Este original guion se plasma en una cinta llena de acción, con secuencias verdaderamente espectaculares, y otras llenas de humor negro Si os molan las pelis de tiros corred a por una entrada.

- **Estreno:** 9 de Marzo
- **Internet**

www.15minutesmovie.com







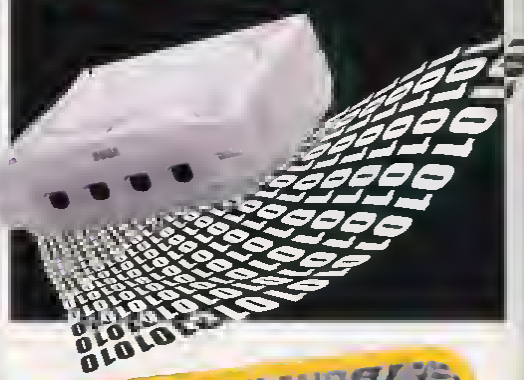
TARIFA TOTAL

Ya es posible compartir la tarifa plana de Dreamcast con el PC

Desde hace unas semanas, todos los "dreamers" que hayáis contratado la tarifa plana de Telefónica ya podéis usarla también para navegar por Internet desde vuestro ordenador. Para ello, sólo tenéis que enviar un e-mail a esta dirección: dreamcast@telefonica.es y comunicar el teléfono al que se está aplicando la tarifa plana para Dreamcast y el nombre completo de la persona que sea propietaria de la línea Una vez recibidos los datos, Telefónica realiza los trámites correspondientes para ponerlo en marcha.



¡Un millón de ventajas!
Contratar la Tarifa Plana se está convirtiendo casi en una necesidad a la vista de los juegos con funciones online que tiene Dreamcast: hoy mismo ya podemos disfrutar de la diversión de juegos como «Quake III», «Phantasy Star Online», «Tiny Racer» o el adictivo «ChuChu Rocket!». ¿Acaso te los vas a perder?



EMINEM

Hace rap, pero es blanco No deja títere con cabeza en sus canciones, pero vende discos como churros Os hablamos, claro, de Eminem (también conocido como Slim Shady) que se acaba de llevar el Grammy al mejor disco de rap por su último LP, "The Marshall Mathers"

Muy en su línea, en la ceremonia de entrega se marcó un dueto con Elton John, mientras en la calle se manifestaban grupos de gays y lesbianas para protestar por el contenido de sus canciones Pero bueno, un tipo capaz de airear en una de sus letras que su madre era adicta a las drogas es capaz de eso y más



Con él llegó el escandalo

No te pierdas los partidos europeos de nuestros equipos

¡TODOS *al* fútbol!

El mes de abril va a ser decisivo para el desenlace de las competiciones europeas, así que tenemos que estar muy pendientes de la televisión para no perdernos los partidos de nuestros equipos. Estas son las fechas de las próximas eliminatorias en las que seguro que hay algún representante español. A nosotros como siempre tramos para casa, nos molaría que el Depor llegase lo más lejos posible en la Champions

- **LIGA DE CAMPEONES: Cuartos de final:** 3 y 4 de abril (Ida) / 17 y 18 de abril (vuelta)
- **COPA DE LA UEFA:Semifinales:** 5 de abril (ida) / 19 de abril (vuelta)





Ganadores del concurso TOMB RAIDER CHRONICLES

Estos son los quince afortunados que supieron la respuesta a las preguntas que hacíamos y han tenido la suerte de ganar la nueva aventura de Lara



Alfonso Trapero Mozos (Albacete)
Sergio Farrer Corbalan (Barcelona)
Carlos Faura Vilas (Barcelona)
Carlos Peralta Casana (Huesca)
Alejandro González Rodriguez (Las Palmas de Gran Canaria)
Manuel Machon Vazquez (Lleida)
Miguel A. Herraiz Navas (Madrid)
Ana Rosa Calla Calle (Madrid)
Alvaro Morgado Rodriguez (Madrid)
Rubén Corrales Moreno (Malaga)
Sergio Aguilar Simon (Malaga)
Javier Verdu Garcia (Tenerife)
Vicente Dartual Clemente (Valencia)
Ricardo Sanchez Arroyo (Valladolid)
Oscar Urroz Gómez (Vizcaya)

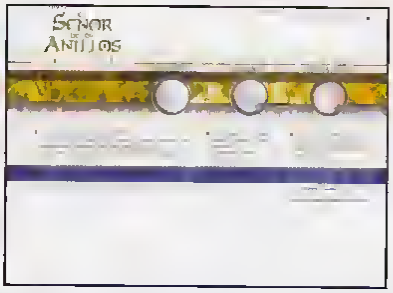
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, AL CINE PASANDO POR INTERNET

La trilogía que se está rodando ya tiene página oficial en castellano

Seguro que muchos ya sabéis que se esta rodando una trilogía basada en la genial obra de Tolkien, pero lo que a lo mejor os sorprende es que existe una web oficial en castellano. Podeis visitarla en la siguiente direccion: **www.elsenordelosanillos.aurum.es** El primer capítulo, "La comunidad del anillo", se estrenara el 19 de diciembre de este año, mientras que los dos siguientes, "Las dos torres" y "El retorno del rey", llegarán a la pantalla grande en las navidades de 2002 y el 2003 respectivamente



Una de las opciones más atractivas a las que podemos acceder en la web es este mapa de la Tierra Media, con información sobre las culturas y las criaturas que aparecen en el libro



Además de información relativa al reparto, la producción, etc., en la página oficial también podemos bajarnos salvapantallas, el tráiler oficial o incluso suscribirnos a una lista de correo





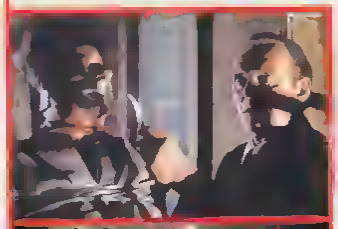


Este mes te recomendamos...





HANNIBAL



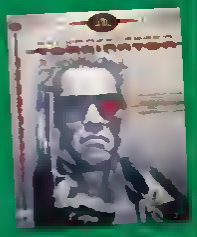


Al doctor Lecter le ha vuelto a entrar el apetito, y todos sabemos lo que eso significa, ¿verdad? Anthony Hopkins borda de nuevo el papel de Hannibal el canibal en este thriller, que en contra lo que muchos podrían esperar (sobre todo si no se han leido el libro de Thomas Harris), es muy diferente a "El silencio de los corderos" Aquí la atmosfera es menos asfixiante, y el argumento se centra en la relacion entre nuestro 'gourmet" y la investigadora Clarice Starling, interpretada esta vez por Julianne Moore

Sin embargo, en sus casi tres horas de metraje nos da tiempo para estremecernos con las andanzas del doctor Lecter en la ciudad de Florencia, cerrar los ojos para no ver la espeluznante caracterización de Gary Oldman como Mason Verger la unica víctima que sobrevivio a un ataque del canibal, o sentir verdadero asco presenciando el "banquete" de la escena final, no apto para pusilanimes

DVD TERMINATOR HA VUELTO

Llega la edición de coleccionista



"Terminator", una de las mejores películas de ciencia-ficción de la historia, está a punto de salir a la venta en DVD. Se trata de una edición limitada para los buenos coleccionistas, que viene en dos discos. En ellos, además de la película, encontramos dos documentales, escenas inéditas que no se habían visto antes, trailers y el guión original, entre otras muchas cosas de lo más interesante.

- A la venta: 8 de Marzo
- Precio: 4.995 ptas.
- Internet: www.terminator1.com

JARABE DE PALO

Triunfando, como siempre

A mas de uno "La Flaca" le sono a exito pasajero Con "Depende" vino la confirmación, y ahora llega "De vuelta y vuelta", un LP en el que Pau Dones y su grupo mezclan rock con sones latinos y flamencos El disco vendio 200 000 copias en siete dias y desde entonces no ha parado de sonar. Ya lo veis Jarabe de Palo, como siempre en su línea



CONCIERTOS

Placebo

"Black Market Music" es el último disco de este trio británico, designado "grupo revelación de rock británico" en este mismo año. Ahora tienes la oportunidad de oir cómo suena en directo en una de estas [illegible]

- [illegible] Bilbao (Pabellón de la Casilla).
- [illegible] Barcelona (Pabellón Vall d´Hebrón)



Saint Germain

Bajo este nombre se refugia Ludovic Navarre, un artista francés que mezcla música electrónica con jazz, blues, ambient o house. Si te mola su propuesta, no [illegible] estas dos citas:

- [illegible] Barcelona (Razzmatazz)
- [illegible] Madrid (Sala La Riviera)

Fear Factory

Los entendidos le ponen a su música la etiqueta de "metal progresivo". ¿Qué significa? Mejor que vayas a una de sus actuaciones. Vaya que subidón le [illegible]

- [illegible] Pamplona (Pabellon Anaitasuna)
- [illegible] Madrid (Sala La Riviera).
- [illegible] Barcelona (Razzmatazz).



PANASONIC GD 92

UN GSM DE ALTAS PRESTACIONES



Con su nuevo modelo de movil con GSM Panasonic continua la tendencia a la que nos tiene acostumbrados, al presentarnos un teletono pequeño pero con estilo gracias a sus suaves curvas y a sus alegres colores

Sus capacidades son poderosas: a pesar de que solo pesa 77 gramos, el GD 92 nos ofrece el servicio "mobile e-mail", con el cual podemos acceder a nuestro correo electronico desde la misma direccion que tengamos en el PC Ademas, su potente bateria nos permite 210 minutos de conversacion (¡da tiempo para decir muchas cosas!) y hasta 160 horas estando en espera.

Y para que todo este a la moda se presenta en cuatro colores diferentes ambar, azul, verde claro y morado

- **Modelo Panasonic GD 92**
- **Mas información: www.panasonic.es**

SISTEMA DE SONIDO YAMAHA

Ábrete de orejas



La compañía japonesa Yamaha nos ofrece la gran oportunidad de disfrutar del mejor sonido en casa, ya sea para disfrutarlo mientras vemos nuestras pelis favoritas, ya sea conectándolo a nuestro ordenador personal.

El nuevo Sistema de Sonido Surround Multicanal incorpora un potente amplificador, junto con cinco altavoces satélites y un subwoofer para graves, y tiene la gran ventaja de ser totalmente compatible con los sistemas Dolby Digital y DTS.

Además, para que todo sean ventajas, lo podemos encontrar en dos colores, platino y negro.

- **Mod.: YSS-1 de Yamaha**
- **Más información: www.yamaha.co.jp/english**



Cámara Digital Epson PC650

Imágenes de calidad

El modelo de cámara digital PC650 de Epson une a su sencillo manejo y sus altas prestaciones, como el autofocus o el flash automatico, todas las ventajas que ofrece la fotografía digital, desde las imagenes en colores brillantes, hasta la vision previa en su monitor LCD de 1 8 pulgadas o la impresion desde el PC

Tiene una tarjeta de memoria de 8MB Compact Flash, capaz de almacenar un promedio de 47 imagenes de alta resolucion dependiendo del tipo de resolución que usemos (standard, fina, superfina, o sin compresion JPEG) Despues solo necesitamos tener algo bonito que fotografiar Una novia guapa seria lo mas adecuado ¿no creéis?

- **Modelo: EPSON PC650**
- **Más información: www.epson.es**



TELEVISOR DE PHILIPS NEW VISION

El compañero perfecto de nuestra Dreamcast



La poderosa marca holandesa cuenta entre sus activos con este pequeño (14 pulgadas), pero estupendo televisor New Vision, que ya ha ganado varios premios en Europa como reconocimiento a su calidad y sus prestaciones

Se trata de una television ideal para ponerla en la habitacion ya que incluye también reloj, alarma y radio FM Como ademas tiene un diseño de lo más moderno, llega a ser un objeto decorativo

Como valor añadido, incorpora el sistema "Incredible Surround", que es exclusivo de Philips y produce la ilusion de que los altavoces se encuentran mucho mas separados de lo que están en realidad, con efecto estereo reforzado que llena el cuarto Así que ya sabes, conectale tu Dreamcast ¡y a disfrutar a tope!

- **Modelo Philips 14PT3685**
- **Más Información www.philips.es**

Walkman de Philips

Ponte los cascos, y a la calle



Hoy en dia existen cientos de modelos de walkman, todos con características parecidas Pero algunos como este bonito modelo de Philips consiguen ganarse nuestro corazón a base de ofrecernos calidad de la buena cuando escuchamos en el nuestras cintas o la radio porque lleva ademas un receptor AM/FM con 20 presintonias (con diez teclas de sintonización directa en su frontal) Tambien incluye reloj de cuarzo pantalla en LCD azul y sistema autoreverse

- **Modelo Philips AQ6688**
- **Mas información www.philips.es**

NOVEDAD

Skies of Arcadia



El nuevo RPG de Sega va a ser el protagonista principal de la sección de novedades en nuestro próximo número. Serán seis páginas en las que no se nos va a escapar ni un solo detalle de esta apasionante aventura. ¡Y además seréis los primeros en probarla con nuestra demo jugable!

DEMO JUGABLE
Incluida en el CD-

DreamOn Volumen 20

DEMOS JUGABLES:
Skies of Arcadia
18 Wheeler

VÍDEOS:
Outtrigger
Shenmue 2
Daytona USA 2001
Crazy Taxi 2



Otros contenidos

Dos conversiones de recreativa van a ocupar un lugar destacado entre nuestras Previews, y ambas traerán el sello de calidad de Sega. «CONFIDENTIAL MISSION», un juego de disparos protagonizado por dos agentes secretos, será la primera de ellas. La segunda llegará al volante de los poderosos camiones de «18 WHEELER», que también os estarán esperando en la demo jugable que incluirá el DreamOn 20.

Y si os gustó «Quake III Arena», alucinaréis con nuestro reportaje de «OUTTRIGGER», el juego de acción subjetiva de Sega. Nuestras guías van a estar dedicadas a «GRANDIA 2» y «PHANTASY STAR ONLINE». Próximo número, a la venta el 17 de abril. ¡No os lo perdáis!



¡SUSCRÍBETE A Revista Oficial Dreamcast™ !

RECIBE EN CASA LA REVISTA OFICIAL DREAMCAST

SUSCRÍBETE POR UN AÑO A Dreamcast. Y CONSIGUE UN

25% DE DESCUENTO

12 NÚMEROS + 12 GDs POR SÓLO 8.955 PTA

¡AHÓRRATE CASI 3.000 PTA!

COLECCIONA LA REVISTA OFICIAL DESDE EL NÚMERO 1

MÁS INFORMACIÓN

902



NÚMERO 1 NOV.

Guías y trucos: Space Channel 5 Marvel vs Capcom 2
CD+ 5 Demos jugables: Ultimate Fighting Championship Sega Extreme Sports, San Francisco Rush 2049



NÚMERO 2 DIC.

Guías y trucos: Ferrari 355 Challenge y megaguía con los mejores trucos
CD+ 5 Demos jugables: Pod 2 Def Set Rinkan Dekh D ba t Souls Silent Scope Tony Hawk 2 y Kao the Kangaroo



NÚMERO 3 ENERO

Guías y trucos: Shenmue y esencial trucos
CD+ 5 Demos jugables: Army Men Toy Commando Christmas Ed the Sword Of Devil Online Super Runabout y Looney Tunes Space Race.



NÚMERO 4 FEBRERO

Guías y trucos: MSR, Hidden Radio Shenmue (disco 2) y especial trucos
CD+ 5 Demos jugables: Tokyo Highway Challenge 2 Donald Duck, Ultimate Fighting Champ nsh n Psycho Circus y Stupid Invaders.

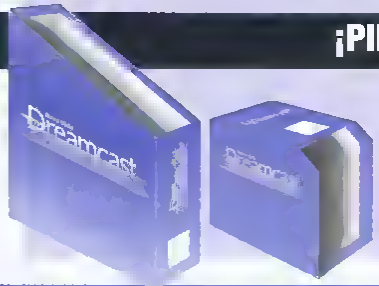


NÚMERO 5 MARZO

Guías y trucos: Tomb Raider Chronicles, Shenmue (disco 3) y especial trucos
CD+ 4 Demos jugables: Dave Mirra Pocket World, Virtual Tennis y Sega Extreme Sports.

Y SI QUIERES TENER TUS REVISTAS Y GDs DREAMCAST PERFECTAMENTE ORDENADOS

¡PIDE LOS ARCHIVADORES!



ARCHIVADOR GDs
750 PTA

ARCH. REVISTAS
950 PTA

▶ OFERTA ESPECIAL

ARCH. REVISTAS
+
ARCHIVADOR GDs
1.500 PTA

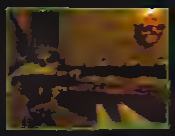
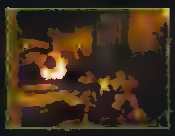
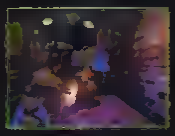
Para hacer tu pedido, llámanos a los teléfonos: 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30), o envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al 902 12 04 47, o por e-mail a: suscripcion@hobbypress.es

Oferta válida hasta agotar existencias o publicación de oferta sustitutiva.
Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

CADA 0.4 SEGUNDOS ALGUIEN CAE EN LA RED

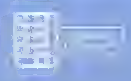
QUAKE III ARENA

Ahora puedes jugar On-line hasta el agotamiento con Dreamcast y la Tarifa Plana de Telefónica*

Todos estáis invitados a conocer el sabor metálico del miedo. Superaréis el umbral saludable de adrenalina. Podréis elegir entre más de 80 guerreros y saltaréis a la arena para competir con el juego on-line más aclamado. Pero recordad que al final de la fiesta sólo podrá quedar uno. Estáis invitados. Quedáis advertidos.

* [illegible] Plana podrán jugar on-line de 18:00 h a 08:00 h de lunes a viernes y 24 horas los sábados, domingos y festivos de ca ácter nac onal.




ACTIVISION

RASTER PRODUCTIONS

SEGA

Juego no recomendado para menores de 18 años

www.dreamcast/europe.com

© SEGA CORPORATION, 2000 replanes ©SEGA INTERPRISES, LTD. "SEGA AND DREAMCAST ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF SEGA CORPORATION" replanes